DEZEMBER | JAHRGANG ▸ 2 | AUSGABE ▸ 6/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 32 00640

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

Game of the Month

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK™

Link und der Zauber der Masken

POKÉMON™ TRADING CARD GAME

Endlich!
Das Sammelkartenspiel
auf dem Game Boy Color

Mickey's Speedway USA

Furiose Pistenparty
mit Mickey, Donald und Co.

Donkey Kong Country

Heiße Dschungelaction
für kühle Tage

Doppel-Poster

Mario Tennis /
Turok 3 – Shadow of Oblivio

GAME BOY: MEHR ALS 25 NEUE SPIELE!

SUPPORT ZONE

inkl. Turok3: Shadow Of Oblivion Special-Tipps

Schnapp' dir alle Karten auf deinem Game Boy Color!

Werde der ultimative Pokémon - Meistertrainer. Steigere deine Fähigkeiten und Kenntnisse zur absoluten Perfektion. Stelle dich dem Kampf gegen virtuelle Trainer oder gegen deine Freunde und tausche deine besten Karten über die Infrarot-Schnittstelle.

Das Pokémon Trading Card Game für den Game Boy Color.

Mit limitierter Mauzi-Sammelkarte.

Nintendo®

© 1998-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Zum Feste das Beste!

... und schon neigt sich das Jahr 2000 wieder dem Ende zu. Für viele ist jetzt klar geworden, dass die Hysterie vor dem neuen Jahrtausend nicht irgendwelchen Computer-Bugs galt, sondern den 151 Pokémon! Insofern wird das vergangene Jahr auch als das „Pokémon-Jahr" in die Geschichte von Nintendo eingehen. Genaugenommen als das „ERSTE Pokémon-Jahr", denn auch 2001 wird es munter weitergehen: 100 neue Pokémon werden sich den bislang 151 bekannten Pokémon in der **Goldenen Edition** und der **Silbernen Edition** hinzu gesellen – doch dazu mehr in der nächsten Ausgabe...

Bleiben wir also zunächst bei der Gegenwart! Neben den beiden Highlights dieses Weihnachtsfestes (**The Legend Of Zelda: Majora's Mask** für das Nintendo64 und dem **Pokémon Trading Card** Game für den Game Boy Color) gibt es jede Menge Software-News, über die wir in dieser Ausgabe ausführlich berichten werden. Auf zwei Dinge wollen wir dennoch deutlicher hinweisen: Zum einen ist dies eine echte Musik-CD der Superlative – die Original-Soundtracks aus **Pokémon Stadium** und **Pokémon Snap** (inklusive vier exklusiver Dance-Floor-Remixe). Zum anderen ist es das so genannte „**The Legend Of Zelda: Majora's Mask – Limited Edition Adventure Set**" mit wahrlich luxuriösem Inhalt. Welche Möglichkeiten ihr habt, diese beiden Goodies in den eigenen Händen halten zu können, das entnehmt ihr unseren News-Seiten!

Zum Schluss dieses Editorials bleibt eigentlich nur noch, euch ein schönes Weihnachtsfest und einen party-reichen Jahreswechsel zu wünschen. Immerhin sind die Weihnachtsferien bzw. der Weihnachtsurlaub die ideale Zeit, um sich ausgiebig dem Lieblingshobby zu widmen: Eintauchen in fremde Fantasiewelten ohne lästige Unterbrechungen durch Schule oder Arbeit.

Viel Spaß dabei wünscht euch die
gesamte Club Nintendo-Redaktion
und euer

Claude M. Moyse

GAME OF THE MONTH

12 The Legend Of Zelda: Majora's Mask NINTENDO64

AREA 64

NINTENDO64

29 Mickey's Speedway USA

28 Pokémon Snap

30 Mario Tennis

32 Mario Party 2

39 Disney's Donald Duck Quack Attack

35 Batman Of The Future: Return Of The Joker

36 Tom & Jerry

37 San Francisco Rush 2049

38 WWF No Mercy

39 Power Rangers: Lightspeed Rescue

RUBRIKEN

03 Editorial

06 Pokémon-Center

22 System Charts

46 Player's Lounge

49 Impressum

78 News Flash

81 Final Stage

SPECIALS

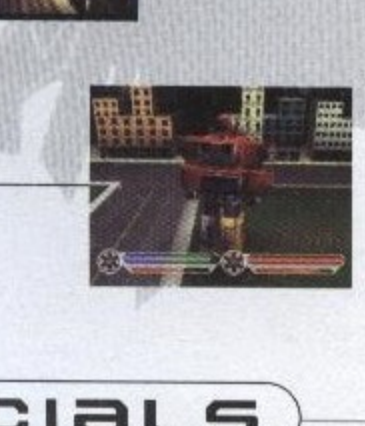
10 Event Report Pokémon World Championship Finals (Sidney)

20 Hardware Special Pikachu Nintendo64

40 Forgotten Heroes Episode II: Samus Aran

41 Doppelposter Mario Tennis / Turok 3: Shadow Of Oblivion

50 Comic Fun Die N-Gang in „Die Hexe lacht um Mitternacht"



HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

inhalt

PORTABLE POWER

58 Pokémon Trading Card Game — GAME BOY COLOR

62 Donkey Kong Country

64 Deadly Skies

65 Disney's Aladdin

66 Tom & Jerry

67 Blaster Master: Enemy Below · Cannon Fodder

68 The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure · Scooby Doo: Classic Creep Capers · Buffy The Vampire Slayer · Chicken Run

69 Rugrats In Paris · Doug's Big Game · Lego Racers · Lego Stunt Racer

70 Disney's Winnie The Pooh: Adventures in 100 Acre Wood · Disney's Dinosaur · Hello Kitty's Cube Frenzy · Inspector Gadget

71 Cool Brics · Pro Pool · Batman Of The Future: Return Of The Joker · V.I.P.

72 The Grinch · Power Rangers: Lightspeed Rescue · Carmageddon: TDR 2000 · SWIV

SUPPORT ZONE

79 Turok 3: Shadow Of Oblivion GBC & Nintendo64

76 Ridge Racer 64

77 Hotline

SPIELE-HOTLINE

01 90 00 00 00
(DM 2,95 je Anruf)
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 80 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute)
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

POKéMON CENTER

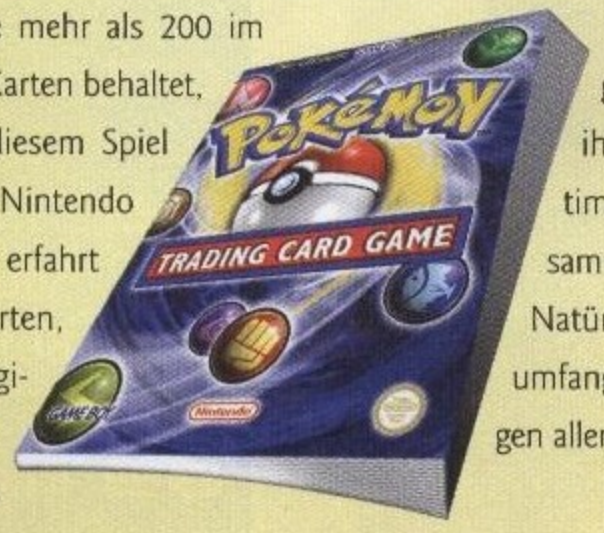
POKéMON DES MONATS

NAME: Aerodactyl
NUMMER: #142
TYP: Gestein/Flug
ALTER: Sehr alt
FUNDORTE: Zinnoberinsel

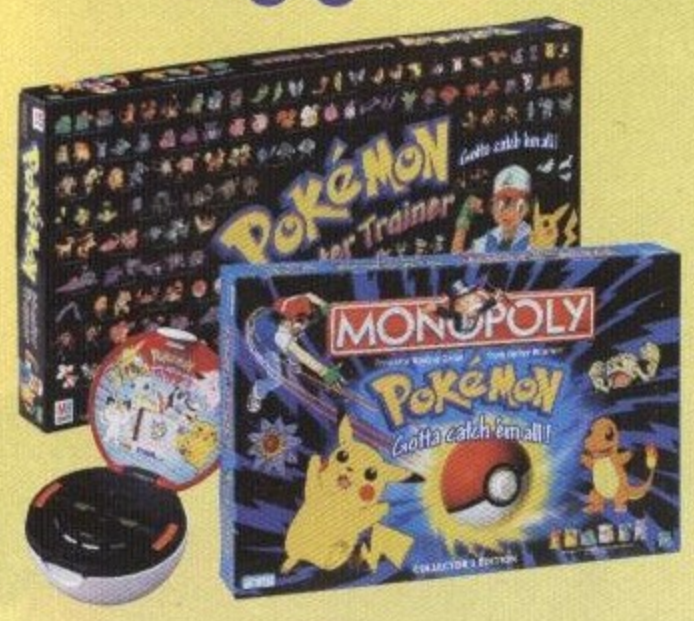
LIEBLINGSFILM: Jurassic Park, Caprona – Das vergessene Land
HOBBIES: Drachen steigen lassen, Drachenfliegen
FÄHIGKEITEN: Flügelschlag, Agilität, Superschall (ab Level 33), Biss (ab Level 38), Bodycheck (ab Level 45), Hyperstrahl (ab Level 54)

Digitaler Kartenzauber

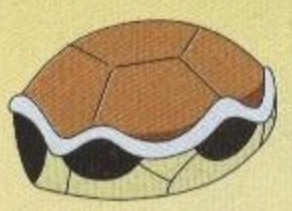
Ab Mitte Dezember können sich Kartensammler, Pokémon-Fans, Game Boy-Besitzer und Kartenspieler über ein weiteres Pokémon-Highlight freuen. Dann nämlich erscheint das **Pokémon Trading Card Game**, die Game Boy Color-Umsetzung des bekannten Sammelkarten-Spiels von Wizards Of The Coast. Zur Einstimmung findet ihr im hinteren Teil des Heftes einen exklusiven Bericht zum Thema **Pokémon Trading Card Game**. Damit ihr den Überblick über die mehr als 200 im Spiel enthaltenen Karten behaltet, gibt es auch zu diesem Spiel einen Offiziellen Nintendo Spieleberater. Hier erfahrt ihr alles über Karten, Gegner und Strategien. Zudem erhaltet ihr hilfreiche Tipps und Anleitungen, mit denen ihr euch ein optimales Deck zusammenstellen könnt. Natürlich fehlen auch umfangreiche Abbildungen aller Charaktere nicht.



Tipps für Wunschzettel-Schreiber!

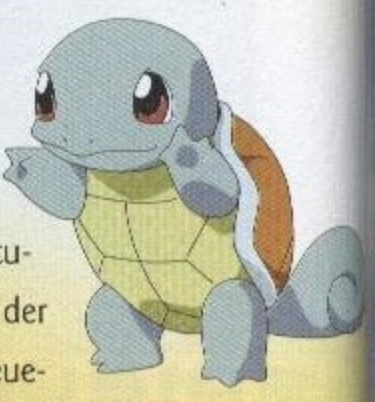


Immer wieder neue Ideen, immer wieder coole Geschenke, immer wieder Pokémon: Hasbro hat auch in diesem Winter wieder jede Menge Pokémon-Spielsachen, Pokémon-Spiele und auch eine ganze Kollektion mit Pokémon-Kostümen im Programm! Wer sich also in der kommenden Faschingssaison u.a. als Glumanda, Pikachu oder Ash auf die Straße begeben möchte, der wird im Angebot von Hasbro garantiert fündig! Wenn ihr wissen wollt, was es an Neuheiten von Hasbro gibt, dann besucht die Universe-Rubrik auf www.pokemon.de! Wetten, dass ihr dort viele coole Pokémon-News entdecken könnt!

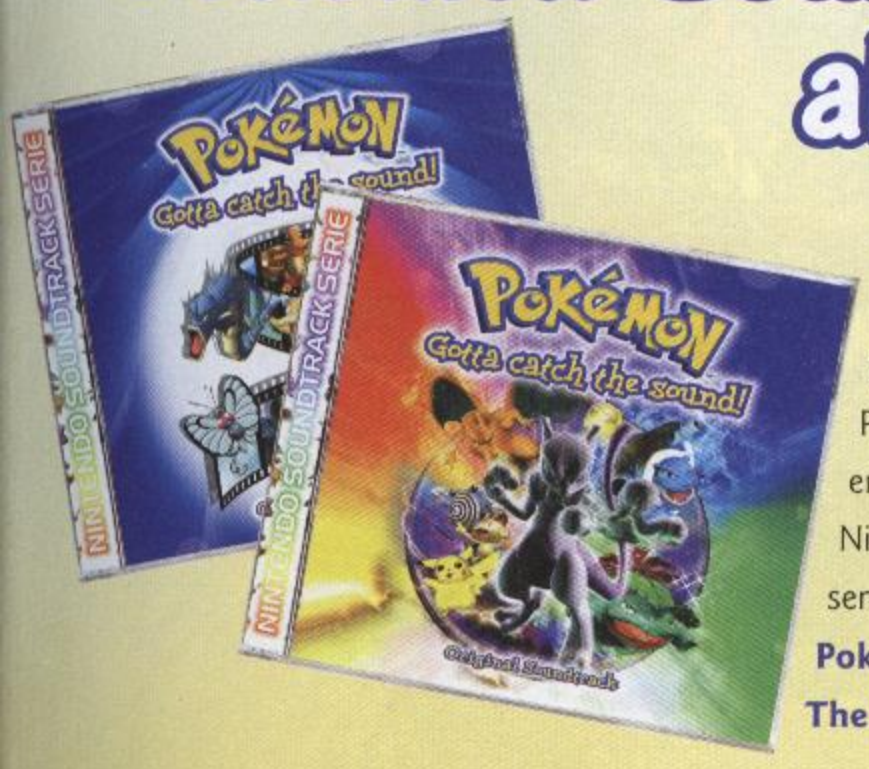


Die Schiggy-Meute in Aktion!

Rechtzeitig vor Weihnachten solltet ihr euch die zwölfte Ausgabe des Pokémon Comics sichern, die wie immer kostenlos im Spielwarenhandel ausliegt. Diesmal erwartet euch die lustige Geschichte um die Schiggy-Meute, die nicht nur Ash und seinen Freunden üble Streiche spielt. Das ganze gipfelt in der Drohung, dass Mistys Haare bald Lila gefärbt werden. Ob es dazu kommen wird, erfahrt ihr im Comic. Zusätzlich informiert ein Special über alle bisherigen Pokémon-Spiele. Auf diese Weise habt ihr einen optimalen Überblick über alle bisherigen Pokémon-Titel. Natürlich gibt es auch diesmal wieder einen aktuellen Newsflash, der euch über die neuesten Entwicklungen aus dem Land der Pokémon informiert!



Pokémon-Soundtrack als neue Power-Prämie!



Ein endgeiles, abgespactes Power Goodie gibt es jetzt als Power Prämie für alle, die sich entschließen, ein Club Nintendo-Abo abzuschliessen: Die Soundtrack-CD **Pokémon – Gotta Catch The Sound!**

Insgesamt 34 Tracks entführen euch in die Welten von Pokémon Stadium und Pokémon Snap! So erlebt ihr immer wieder die atemberaubende Atmosphäre der unvergleichlichen Pokémon-Duelle und witzigen Mini-Spiele in Pokémon Stadium oder geht nochmals auf eine musikalische Erlebnis-Tour quer über die Pokémon-Insel! Titel wie „Ready To Rumble" oder „On The Beach" klingen schon groovy, nicht wahr? Und wer die CD einlegt, den bombastischen Sound der ersten „World of Pokémon"-Tracks hört, der fühlt sich, als befände er sich persönlich im Stadion und direkt auf der Insel!

Grosser Pokémon-Weihnachts-Wettbewerb: Gewinnt 10 Pokémon-Weihnachtspakete!

Wenn ihr die diesjährige Geschenklieferung des Weihnachtsmannes noch um eine besondere Attraktion erweitern wollt, solltet ihr unbedingt an unserem großen Pokémon-Weihnachts-Wettbewerb teilnehmen!

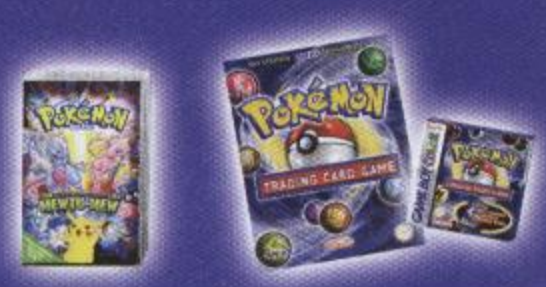
Diesmal lohnt es sich besonders, denn zu gewinnen gibt es 10 große Pokémon-Weihnachtspakete:

1. Preis:

Pokémon-Der Film (als DVD oder Video, bitte angeben!), alle 12 Ausgaben der Club Nintendo Pokémon Comics, 1 Exemplar des Pokémon Trading Card Games für den Game Boy Color plus Spieleberater, 1 mehrteiliges Pokémon-Aufkleber-Set sowie diverse Pokémon Anstecker und ein exklusiver Pokémon-Schlüsselanhänger

2.-3. Preis:

Je einmal Pokémon – Der Film (als DVD oder Video, bitte angeben!) und jeweils ein Exemplar des Pokémon Trading Card Games plus Spieleberater



6.-10. Preis:

Je ein Exemplar des Pokémon Trading Card Games plus Spieleberater

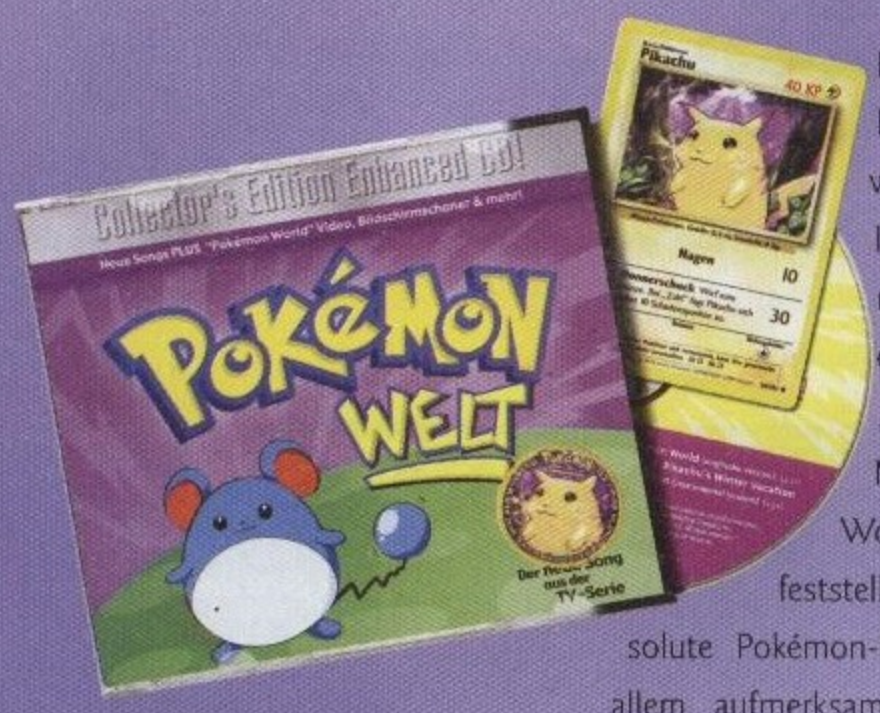
Um zu gewinnen, müsst ihr diesmal eure kulinarische Kreativität spielen lassen! Backt Weihnachtsplätzchen oder Kuchen in Pokémon-Form und schickt sie an die bekannte Redaktionsadresse. Alle eingesandten Leckereien werden nach Aufwand, Aussehen und natürlich auch nach Geschmack bewertet! Beachtet bitte, dass ihr bei Plätzchen eure Zusammenstellung auf 10-20 Stück beschränken solltet! Wir wollen nämlich nicht riskieren, dass unsere weiblichen Redaktionstesterinnen nach dem Test nicht mehr durch die Tür passen.

Pokémon Center

Die Pokémon-Enzyklopädie

Was für eure Eltern der Brockhaus ist, ist für euch die umfassende Pokémon-Enzyklopädie. Die Bücher zu den Spielen **Pokémon Rote / Blaue** und **Gelbe Edition**, **Pokémon Stadium** und **Pokémon Snap** werden nun durch einen weiteren Band ergänzt, den Spieleberater zum **Pokémon Trading Card Game**! Alle Bücher enthalten Unmengen von Fakten, Lösungen, Hinweisen und natürlich tonnenweise Abbildungen aller Pokémon und ihrer Trainer. Die Offiziellen Nintendo Spieleberater sind unverzichtbare Nachschlagewerke und unter Pokémon-Fans begehrte Sammler-Stücke! Lest sie alle!

Zehnmal ins Schwarze!

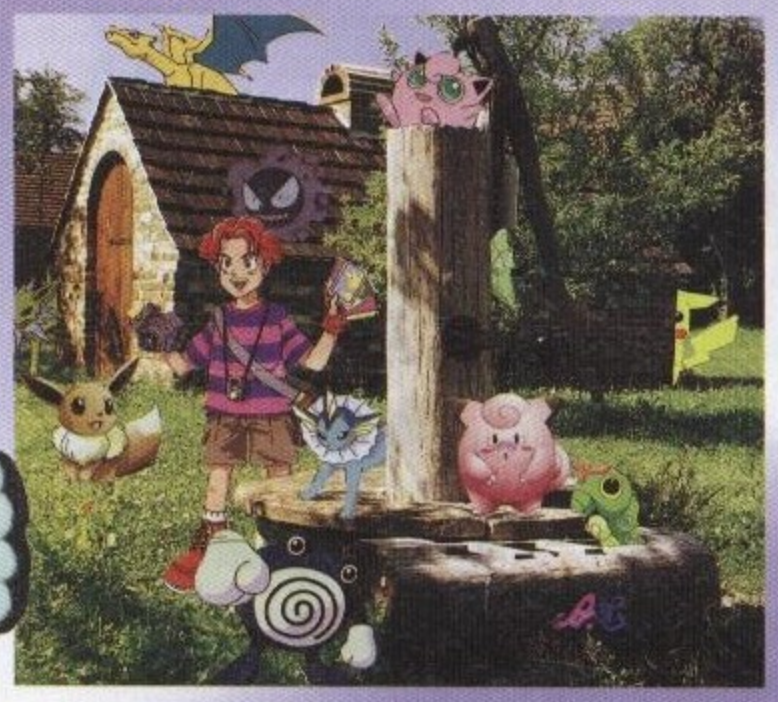


Im letzten Heft hatten wir gefragt, wie denn das niedliche blaue Pokémon heißt, das auf dem CD-Cover der „Pokémon Welt"-Maxi abgebildet ist. Wow, wir mussten feststellen, dass ihr absolute Pokémon-Experten und vor allem aufmerksame Zuschauer der Fernsehserie seid. Nur dort und im Pokémon-Film kam **Marill**, so der Name des neuen Pokémon, bisher vor. Obgleich auf den Postkarten der Name auf verschiedenste Arten geschrieben wurde, haben wir alle Schreibweisen gelten lassen, denn schließlich haben die meisten von euch den Namen bisher nur gehört und nicht schwarz auf weiß gesehen. Unter allen Einsendungen wurden folgende glückliche Gewinner gezogen, die sich bereits jetzt über eine „Pokémon Welt"-Maxi freuen dürfen:

Jessica Kurrasch, Münster
Frank Roglmeier, Benningen
Daniel Gast, Stendal
Maria Preschel, Neustadt-Dosse
Daniel Schwarz, Mainaschaff
Fabian Kölle, Gablingen
Cornelia Schlapp, Duisburg
Alfred Jochum, Essen
Mieling Tran, Frankfurt
Klaus Pontry, Bad Homburg

Pokémon-Trainer auf Fotosafari

Seht nur, wen Anne Lorenz vor kurzem bei sich zu Besuch hatte! Ihr Trainer-Kollege Todd war gekommen und hatte gleich eine ganze Horde Pokémon mitgebracht! Wenn auch ihr ähnlich Erstaunliches vor die Linse bekommt, zögert nicht, uns einen Abzug eures Schnappschusses zu schicken!



Todd zu Besuch bei Anne Lorenz aus Rothenburg.

Mehr Infos, mehr Features, mehr Gewinne, mehr Fun:

www.pokemon.de

Die Statistik belegt es: Jeder zweite in den weltweiten Suchmaschinen eingegebene Begriff ist "Pokémon"! Das hat es nie zuvor gegeben, dass ein Videospiel-Begriff so häufig angefragt wurde, und in der Tat hat Pokémon wie ihr wisst einen beispiellosen Siegeszug rund um die Welt angetreten. Doch warum lange suchen? Warum lange im weltweiten Web warten und warten, wenn doch die offizielle Info-Seite einen Mausklick weit weg ist?

Wer sich aus erster Hand über Pokémon informieren will, für den gibt es die Adresse **http://www.pokemon.de** – und jetzt lohnt es sich doppelt und dreifach, diese Seite öfters zu besuchen!

Ihr gewinnt nicht nur an Wissen über Pokémon, sondern ihr könnt dauernd etwas gewinnen, wenn ihr auf der offiziellen Pokémon-Website surft! Egal, ob es sich um einen Wettbewerb im Rahmen einer Produkt-Veröffentlichung handelt oder um das große Pokémon-Adventsgewinnspiel, das in diesem Jahr an den vier Adventssonntagen stattfindet: Das Motto ist "Surfen und gewinnen"!

Auch die Abonnenten des kostenlosen Pokémon-Newsletters haben jeden Monat die Chance, tolle Preise zu gewinnen: Alle Abonnenten nehmen automatisch an der monatlichen Preisverlosung teil. (Die aktuellen Gewinne werden im jeweiligen Monat in der News-Rubrik bekannt gegeben!)

Jede Woche News, jede Woche neue Goodies, jede Woche Pokémon-Spaß: Durch die ständige Aktualisierung der offiziellen Pokémon-Website verpasst ihr nichts und könnt euren PC mit coolen Pokémon-Features aufpeppen: Wallpapers, Screensavers, Desktop Themes, virtuelle Grußkarten... Und das ist nur der Anfang! Lasst euch überraschen, was wir für das nächste Frühjahr noch alles geplant haben!

Wie gesagt: Mehr Infos, mehr Features, mehr Gewinne, mehr Fun: **www.pokemon.de!**

www.pokemon.de

Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Jeanin Jügler
Pokémon-Team:
06 Glurak (Flammenwurf / Zerschneider / Geofissur / Stärke)
#09 Turtok (Eisstrahl / Surfer / Blizzard / Hydropumpe)
85 Dodri (Fliegen / Triplette / Bohrschnabel / Bodycheck)
131 Lapras (Surfer / Blizzard / Hydropumpe / Donner)
149 Dragoran (Hyperstrahl / Slam / Hornbohrer / Drachenwut)
150 Mewto (Metronom / Psychokinese / Zahltag / Sternschauer)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Jan Hubert
Pokémon-Team:
03 Bisaflor (Rasierblatt / Solarstrahl / Zerschneider / Megasauger)
06 Glurak (Glut / Flammenwurf / Feuerwirbel / Feuersturm)
09 Turtok (Blubber / Blubberstrahl / Aquaknarre / Hydropumpe)
144 Arktos (Hyperstrahl / Fliegen / Blizzard / Eisstrahl)
145 Zapdos (Donner / Fliegen / Bohrschnabel / Donnerschock)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Schweiz
Name: William Eichele
Pokémon-Team:
03 Bisaflor (Rasierblatt / Solarstrahl / Schlafpuder / Rankenhieb)
06 Glurak (Feuersturm / Flammenwurf / feuerwirbel / Schlitzer)
09 Turtok (Biss / Blubbstrahl / Hydropumpe / Schädelwumme)
51 Digdri (Kratzer / Schlitzer / Schaufler / Erdbeben)
150 Mewtu (Solarstrahl / Psychokinese / Genesung / Donnerblitz)
151 Mew (Psychokinese / Weichei / Solarstahl / Feuersturm)

POKÉMON CENTER

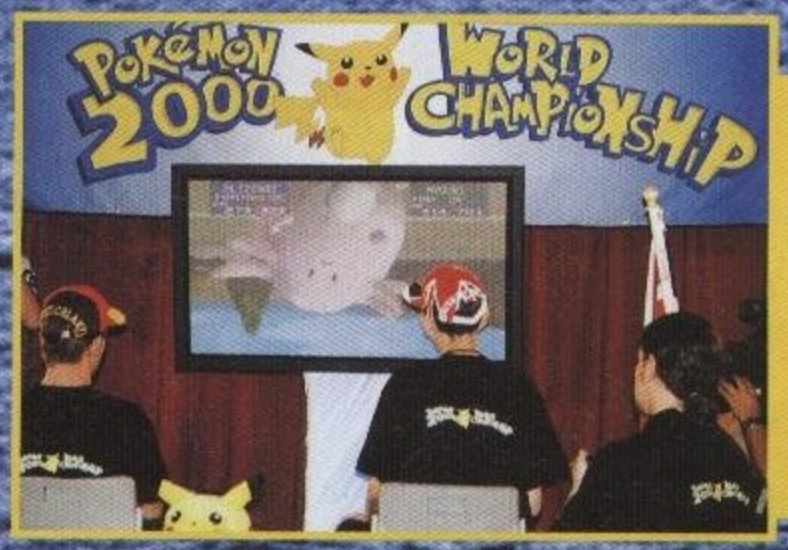
POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIPS

Die Spiele von Sydney sind beendet. Es gab große Siege, aber noch größere Niederlagen. Besonders für Team Rocket. Wir reden hier natürlich von den Olympischen Spielen, und zwar von denen der Pokémon-Trainer, den Pokémon World Championship. Für euch werfen wir noch einmal einen Blick hinter die Kulissen, zeigen die besten Szenen, die schönsten Events und die tollsten Kämpfe. Also dann, mögen die Spiele beginnen!

Vom 12. bis 24. September glich Sydney Pokémon-Land. Über 150.000 Fans wollten sich die Pokémon Weltmeisterschaft und die sie umgebenden Events nicht entgehen lassen. Im riesigen Pokémon Park, der an der Sydney Park University aufgebaut wurde, fand der interessierte Fan alles, was mit Pokémon zu tun hat. Und zudem war der Eintritt frei!

Die acht Final-Teilnehmer können sich sehen lassen: Jeder war Pokémon-Meister im eigenen Land geworden, Kyle Oliver in Australien, Mathieu Guillaume in Belgien, Darryn Van Vuuren in Großbritannien, Joel Sanwiradi in den Niederlanden, Ian Garvey in den USA, Francois Hang Ying in Frankreich, Sergio Garcia Maroto in Spanien und Edwin Krause in Deutschland. Und diese acht sollten nun den Kampf um die Pokémon World Championship austragen. Welcome to „**THE THUNDER DOWN UNDER**"!

Ob man nun die neuesten Pokémon-Gold und Silber-Editionen testen, sich noch nicht ausgestrahlte Pokémon-Folgen anschauen oder einfach Trading Cards tauschen wollte, hier fand der wahre Fan einfach alles. Abgesehen von der eigentlichen Meisterschaft war die furiose Bühnen- und Wasser-Show sicherlich der Höhepunkt der Spiele.



Der USA-Champion Ian Garvey hatte bis dahin alle sieben Kämpfe gewonnen und galt als haushoher Favorit. Doch diese makellose Reihe wurde leider unterbrochen, so dass Ian am Ende „nur" um Platz 3 spielen konnte. Doch auch diese Runde ging an den Spanier Sergio Garcia Maroto.

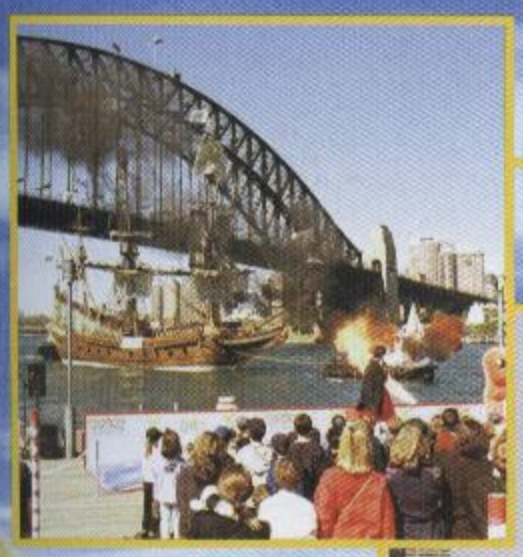
Nun war es soweit, das Grosse Finale. Hier trafen Darryn Van Vuuren aus Großbritannien und der Deutsche Meister Edwin Krause aufeinander. Was nun folgte, sollte Sport- und Spielegeschichte schreiben.

In einem genialen Schachzug zauberte der britische Meister nämlich Chaneira aus dem Hut, ein Pokémon, das er nie zuvor im Turnier eingesetzt hatte, für diesen Kampf schien es aber ein echter Gewinn zu sein.

Pokémon

Pokémon World Championship 2000

Aber auch die Pokémon-Disco oder die Präsentation neuer Pokémon-Produkte konnte alle gestellten Erwartungen erfüllen. Für eine Super-Überraschung sorgte das Team Rocket, dass die begehrte (und nicht sehr gut bewachte) Pokémon 2000 Championship-Trophäe stahl. Als das Team aber per Speedboot auf ihr mittelalterliches Schlachtschiff Batavia zurückkehren wollte, wurde dieses von Pokémon attackiert und geentert. Zwar gelang Team Rocket schwer angeschlagen die Flucht, aber sie wurden von der Küstenwache Sydney verfolgt, bis sie die australischen Gewässer verlassen hatten. Jetzt konnten die Meisterschaften beginnen.



Denn die Auswahl, die Edwin nun traf konnte sich zwar sehen lassen, aber von der gegnerischen Taktik geschockt, konnte sich Edwin nicht mehr erholen, er verlor denkbar knapp in einem extrem spannenden Finale. Hiermit ergab sich also folgende Platzierung:

1. **Darryn Van Vuuren (GB)**
2. **Edwin Krause (D)**
3. **Sergio Garcia Maroto (SPA)**

Der zuvor ungeschlagene, an Nummer Eins gesetzte amerikanische Champion Ian Garvey wurde Vierter.

Für die acht Landesmeister begannen die Kämpfe am 20. September, das große Finale fand dann am 22. September statt.

Schon die zwei Vorrunden waren an Spannung kaum zu überbieten, gespielt wurde jeder gegen jeden, auf zwei Tage verteilt, die meisten Siege zählten. In der ersten Runde setzten sich Ian Garvey und Darryn Van Vuuren durch, die dann im Kleinen und Grossen Finale auf die Gewinner des zweiten Tages antreten würden. Hier verliessen der Spanier Sergio Garcia Maroto und die deutsche Hoffnung Edwin Krause das Feld als Sieger.

Mit einem riesigen Showprogramm wurde das 12-tägige Spektakel dann beendet und alle Fans waren sich einig, zum nächsten Pokémon Championship wieder dabei zu sein.

GAME OF THE MONTH

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK™

Kaum hat Link sein letztes Abenteuer mit der Ocarina of Time heil überstanden, wird er schon ins Nächste katapultiert. Und diesmal erscheint alles aussichtsloser denn je. Das Schicksal einer ganzen Welt liegt in Links Händen. Ein Abenteuer von gigantischem Ausmaß, das selbst die Grenzen der Zeit sprengt, steht euch bevor. Seid ihr dieser Herausforderung gewachsen?

THE MONTH

Jenseits von Hyrule

Erschöpft und im Halbschlaf reitet Link auf seinem treuen Pferd Epona durch die Wälder von Hyrule, als er in einen Hinterhalt gerät. Die Angreifer sind zwei Feen und ein seltsam maskierter Kobold, der fiese Horror Kid. Von der Attacke völlig überrumpelt geht Link zu Boden und verliert dabei seine magische Ocarina. Horror Kid schnappt sie sich sofort und ergreift auf Eponas Rücken die Flucht. Doch Link wäre nicht der größte aller Helden, wenn er nicht sofort die Verfolgung aufnähme. So hängt sich der tapfere Link an die Fersen des Übeltäters, bis er eine dunkle Höhle erreicht. Als er den Kobold stellen will, muss er jedoch feststellen, dass er dessen Fähigkeiten gewaltig unterschätzt hat. Mit einer einzigen Handbewegung demonstriert Horror Kid seine ganze Macht und lässt Link in eine scheinbar bodenlose Grube stürzen. Während seines Sturzes ins Nichts erlebt er merkwürdige Visionen ... Was geschieht bloß mit ihm?

Was bin ich?

Schließlich hat das bodenlose Loch dann doch ein Ende: allerdings ein äußerst seltsames!

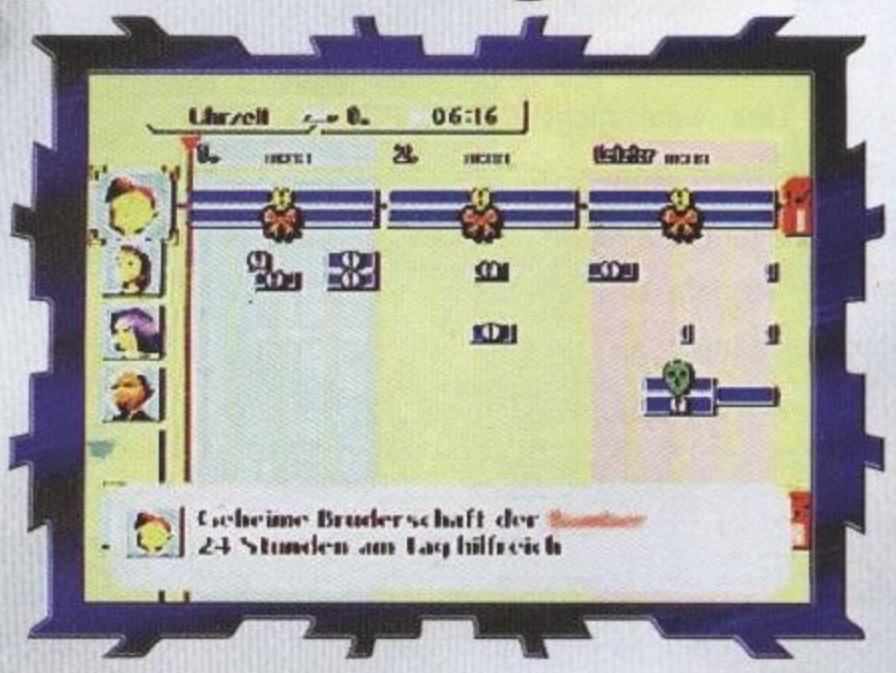
Unser Held findet sich in einem dunklen Gewölbe wieder, was für einen echten Abenteurer wie ihn noch nicht unbedingt ungewöhnlich ist. Viel verblüffender ist die Tatsache, dass Link plötzlich nicht mehr wie Link aussieht! Horror Kid hat ihn in einen Deku verwandelt: Ein Wesen, das einen Panzer auf dem Rücken trägt und mit Spuckeblasen schießt. Unbeeindruckt von seiner neuen Erscheinung geht Deku-Link seinen Weg durch das Gewölbe, bis er schließlich vor dem Ausgang den Maskenverkäufer trifft. Auch er ist Opfer eines hinterlistigen Diebstahls geworden: Gegenstand der Missetat ist seine mächtige "Majora's Mask".

Und auch in diesem Fall ist Horror Kid der Übeltäter. Der Maskenverkäufer bittet Link, ihm seine Maske zurückzubringen. Im Gegenzug will er ihn von seiner Deku-Schale befreien. Nun bleiben Link drei Tage, um die Welt Termina auf der Suche nach der Maske zu durchstreifen. Sollte er versagen, wird der Mond auf den Planeten stürzen.

Wie soll der tapfere Held das nur schaffen?

game of

Heute ist gestern und morgen wird nie sein



Glücklicherweise erlangt Link gleich zu Beginn seines Abenteuers nach einem kurzen Treffen mit Horror Kid die Ocarina wieder. Er lernt, das Lied der Zeit darauf zu spielen: Jedesmal wenn Link diese Melodie ertönen lässt, kehrt er zum ersten Tag seiner Reise zurück und hat so wieder drei Tage Zeit, um die Maske zu finden.

Durch diesen Zeit-Faktor bekommt das Spiel eine völlig neue Dimension. Eine Stunde auf Termina entspricht übrigens genau einer Minute unserer Zeit. Link erlebt realistische Wechsel von Tag und Nacht – mit allen Konsequenzen, die das mit sich bringt: Während einige Läden abends schließen, machen andere dann erst auf. Auch die Bewohner gehen ihren gewohnten Tätigkeiten nach und sind nicht jederzeit am selben Ort anzutreffen. Alleine aus diesem Umstand entwickeln sich zahlreiche Nebenaufgaben, die Link zum Teil erfüllen muss, zum Teil aber auch unbeachtet lassen kann. Diese Mini-Quests trägt er in ein Notizbuch ein, das er von den Bombern bekommt. Die Bomber sind eine Geheim-Organisation, die alle Vorgänge in der Stadt Unruh genau beobachtet. Link muss sich die Mitgliedschaft dort zwar zunächst verdienen. Hat er das Notizbuch aber erst mal erhalten, trägt er alle Personen darin ein, denen er begegnet, und vermerkt auch, zu welchem Zeitpunkt er Gelegenheit hat, die Leute zwecks eines Gesprächs aufzusuchen.

Fleißiger Helfer

Es lohnt sich auf jeden Fall, den Nebenaufgaben nachzugehen, weil jede Tat mit einem nützlichen Gegenstand belohnt wird. Am erstrebenswertesten sind dabei die 20 Masken, die Links Fähigkeiten erweitern. Das einzige Problem an der Sache ist, herauszufinden, wo sich die Personen zu einer bestimmten Tageszeit aufhalten. Vom Musiker weiß Link zum Beispiel, dass er ihn tagsüber im Gasthof finden kann. Nach einem Gespräch mit dem Mann vermerkt Link in seinem Notizbuch aber lediglich die Nacht des zweiten Tages – wo er ihn genau suchen soll, erfährt er nicht. Also muss er die nächtliche Stadt durchstreifen, ehe er den Musiker schließlich beim Wäsche-Waschen am See vortrifft. Dort wird ihm dann die Bremer-Maske übergeben: Mit ihr kann Link Tiere in seinen Bann ziehen, wie einst der Rattenfänger von Hameln. Danach geht es mit dem Lied der Zeit wieder zurück zum ersten Tag, wobei das Spiel automatisch auf der modulinternen Batterie gespeichert wird. Aber Vorsicht! Bei jeder Rückkehr zum ersten Tag verliert ihr all eure Rubine, Pfeile und alle anderen Gegenstände, die ihr im Inventar gesammelt habt. Doch auch an dieses Problem wurde gedacht: In der Bank von Unruh-Stadt könnt ihr eure Wertgegenstände deponieren und später wieder abholen. Und macht euch keine Gedanken über eure Masken – die behaltet ihr glücklicherweise immer.

THE MONTH

Den kenn ich doch?

Als Link sich in Termina weiter umsieht, stellt er schnell fest, dass diese Welt seinem Herkunftsland Hyrule erstaunlich ähnlich ist. Er befindet sich praktisch in einer direkten Parallel-Welt seiner Heimat. Kein Wunder also, dass er dort auf viele bekannte Gesichter in neuen Rollen trifft. Erinnert ihr euch noch an die beiden Hexen, die euch im Vorgänger als Endgegner gegenüber standen? Auf Termina betreiben die beiden in den Sümpfen einen Magie-Laden und sind euch sogar freundlich gesonnen. Derartige Wiedersehen werdet ihr im Laufe des Spiels zu Hauf erleben. Und selbstverständlich werdet ihr auch Prinzessin Zelda begegnen. Lasst euch überraschen!

Der Mond fällt uns auf den Kopf

Drei Tage sind also mehr als genug Zeit, um Termina zu retten. Aber wie? Links eigentliches Ziel ist es, vier Endgegner-Masken zu sammeln, die ihm den Weg zu Horror Kid und der Majora's Mask ebnen. Die vier Bosse befinden sich in den unterschiedlichen Landschaften um Unruh-Stadt herum. Und für jede Landschaft muss Link die passende Maske auftreiben, um sich den Anforderungen der Umgebung entsprechend verwandeln zu können. Mit der Deku-Schale im Gepäck steht Link der Weg zu den Deku-Sümpfen von Anfang an offen. Schnell lernt er, die neu erworbenen Fähigkeiten zu nutzen. Als Deku kann er nämlich mit Hilfe bestimmter Blüten kurzzeitig fliegen. Stellt er sich auf eine der Blüten, wird er verschluckt und mit viel Dampf wieder herausgeschossen. An zwei Propeller-Blüten hängend schwebt er dann durch die luftigen Höhen von Termina. Bei der Landung solltet ihr allerdings darauf achten, dass ihr nicht unbedingt auf dem Wasser aufsetzt. Als Deku-Link könnt ihr nämlich genau fünf Sprünge auf dem Wasser machen, bevor ihr untergeht – behaltet aus der Luft also immer schön die nächste Landzunge im Blick!

Ich wollt, ich wär ein Gorone

Auch die Goronen kennt ihr noch vom Vorgänger. Nur wird das stolze Volk der Riesen diesmal von einem weinerlichen Baby geführt, das seinen Vater vermisst. In den verschneiten Bergen des Goronen-Dorfes findet ihr dann auch die Haut, die euch in einen Goronen verwandelt. Als eine solch mächtige Gestalt verfügt ihr über riesige Kräfte, mit denen ihr Felsen verschieben oder auch zerschlagen könnt. Außerdem könnt ihr euch zusammenrollen und als Rad mit einem Affenzahn durch die Gegend kugeln. Allerdings kostet euch das magische Energie: Diese könnt ihr wieder herstellen, wenn ihr die über ganz Termina verstreuten grünen Fläschchen einsammelt.

Irgendwann werdet ihr auch dem geheimnisvollen Unterwasser-Volk der Zoras begegnen. Mit ihrer Maske stehen euch Terminas Ozeane weit offen – eine gänzlich neue Welt wird sich euch erschließen. Das Meer wird zu Links Element, seine neuen Fähigkeiten erlauben ihm dort ungeahnte Eleganz in jeder Bewegung . Seeungeheuern und anderen Bedrohungen bietet Link mit ausgefeilten Unterwasser-Kampfkünsten die Stirn, und auch an Land ist er dank der Gewandheit der Zoras im Umgang mit den Bumerang-Klingen alles andere als wehrlos.

Die letzte Verwandlungs-Maske ist sehr schwer zu bekommen und von Mythen umwoben. Nur so viel sei verraten: Mit ihr erlangt Link unglaubliche Superkräfte, die er jedoch nur bei den Endgegnern einsetzen kann.

THE MONTH

Zu den Waffen!

Natürlich ist Link auch ohne Maske nicht hilflos. Sein Schwert leistet ihm weiterhin wertvolle Dienste. Und im Laufe seiner Reise wird er sogar noch stärkere Exemplare finden, von denen eines so mächtig ist, dass es nur mit beiden Händen geführt werden kann. Folglich muss unser Held beim Einsatz dieser Waffe auf sein Schutzschild verzichten. Apropos Schild: Irgendwann wird er einen in verspiegelter Ausführung finden, mit dem er das Licht reflektieren kann. Das ist nicht nur bei Gegnern, die das Licht verabscheuen, nützlich: Oft können damit auch Schalter aktiviert und Eisblöcke zum Schmelzen gebracht werden.

Mit Pfeil und Bogen bewaffnet könnt ihr eure Zielsicherheit unter Beweis stellen. Teilweise müsst ihr wahrhafte Kunstschüsse vollbringen! In einer Situation wird von euch beispielsweise verlangt, dass ihr auf einer sich drehenden Plattform stehend durch eine brennende Fackel hindurch auf einen Schalter schießt. Für Schüsse der ganz besonderen Art werden euch später auch Eis-, Licht- und Feuerpfeile zur Verfügung stehen.

Natürlich ist Link auch diesmal mit seinem nützlichen Fanghaken ausgerüstet. Mit ihm kann man sich problemlos über Abgründe hinweg schwingen, aber genauso gut auch Gegner erledigen, indem man ihnen das massive Gerät entgegen schleudert – einfach, aber effektiv!

Bomben erweisen sich als sehr nützlich, wenn es um das Erledigen gröberer Angelegenheiten geht: So ist es ein Leichtes, ganze Felsformationen in die Luft zu jagen. Wenn ihr die Ka-Bumm-Maske erlangt habt, braucht ihr noch nicht mal mehr Bomben zu kaufen. Setzt einfach die Maske auf und sprengt alles weg, was euch im Weg steht. Versteckt euch dabei aber immer hinter dem Schild, sonst verliert ihr durch die Explosion eine Menge Energie.

Viele andere Gegenstände wie die Fläschchen, das Auge der Wahrheit oder die Herz-Container kennen Zelda-Fans sowieso schon aus dem Vorgänger. Neu ist unter anderem die Kamera, mit der Link jeder Zeit einen Schnappschuss machen kann. So hat er die Möglichkeit, an einem Foto-Wettbewerb teilzunehmen. Für das seltenste Foto gibt es eine Überraschung. Ein netter Gag!

Volle Expansion=Power

Anders als im Vorgänger verbringt ihr in Majora's Mask viel Zeit an der Oberfläche von Termina. Hier zeigt sich die ganze Leistungsfähigkeit des Nintendo64 mit Expansion Pak. Die Grafik ist einfach wunderschön und atmosphärisch sehr gelungen, die Größe und der Detailreichtum einiger Landschaften ist einfach atemberaubend. Auch die Darstellung von Unruh-Stadt mit ihrem imposanten Turm im Zentrum ist toll gelungen: Überall laufen Anwohner und toben Haustiere – von den fließenden Übergängen zwischen den Tageszeiten ganz zu schweigen.

Die zahlreichen Zwischensequenzen fesseln durch tolle Musik und kinoreife Szenenwechsel. Einige Sequenzen sind so lang, dass man kaum glauben will, dass sie auf ein einziges Modul passen. Verständlich also, dass das Spiel ohne Expansion Pak erst gar nicht läuft. Wer aber eins besitzt, darf sich auf das schönste Spektakel freuen, das man jemals auf einer Nintendo-Konsole erleben durfte.

Tief unter der Erde

Die Dungeons unter Termina sind eine Welt für sich. Dort muss Link die Bosse aufspüren und ihnen ihre Masken entreißen. Auch hier tickt die Zeit unerbittlich weiter, weshalb ihr euch gut überlegen solltet, wann ihr ein Dungeon betretet. Es kann euch passieren, dass euch die Zeit beim Kampf gegen den Endgegner davonläuft. Also sputet euch und fangt möglichst immer am ersten Tag an, wenn ihr nicht der Niederlage geweiht sein wollt. In den Gewölben erwarten euch wie gewohnt knifflige Rätsel und satte Action. Bevor ihr zum Endgegner vordringen könnt, müsst ihr einen passenden Schlüssel finden, der oft von einem Miniboss bewacht wird.

Der Aufbau der Level ist immer sehr verwinkelt und erstreckt sich über mehrere Stockwerke, zwischen denen ihr laufend wechseln müsst. Für eine bessere Orientierung sorgen ein Kompass und eine Karte, die im Gewölbe aber erst mal gefunden werden wollen. In jedem Dungeon sind ferner 15 verirrte Feen aufzuspüren, die mit der Feen-Maske leicht zu erspähen sind. Habt ihr sie alle entdeckt, bekommt ihr von der Feenkönigin des jeweiligen Dungeons eine Belohnung. Mal ist es ein Bonus-Herz-Container, mal ein neues Schwert. Es lohnt sich, ein Dungeon einmal speziell zur Feensuche durchzuspielen, dann zum ersten Tag zurückzukehren und nochmal in das Dungeon zu steigen. Die Endbosse sind wie in Ocarina of Time teilweise riesig. So geht es unter anderem gegen drei gigantische Schlangen, die den Sandwürmern vom Wüstenplaneten in nichts nachstehen und wie diese auch im Boden verschwinden können.

THE MONTH

Der Ton macht die Musik

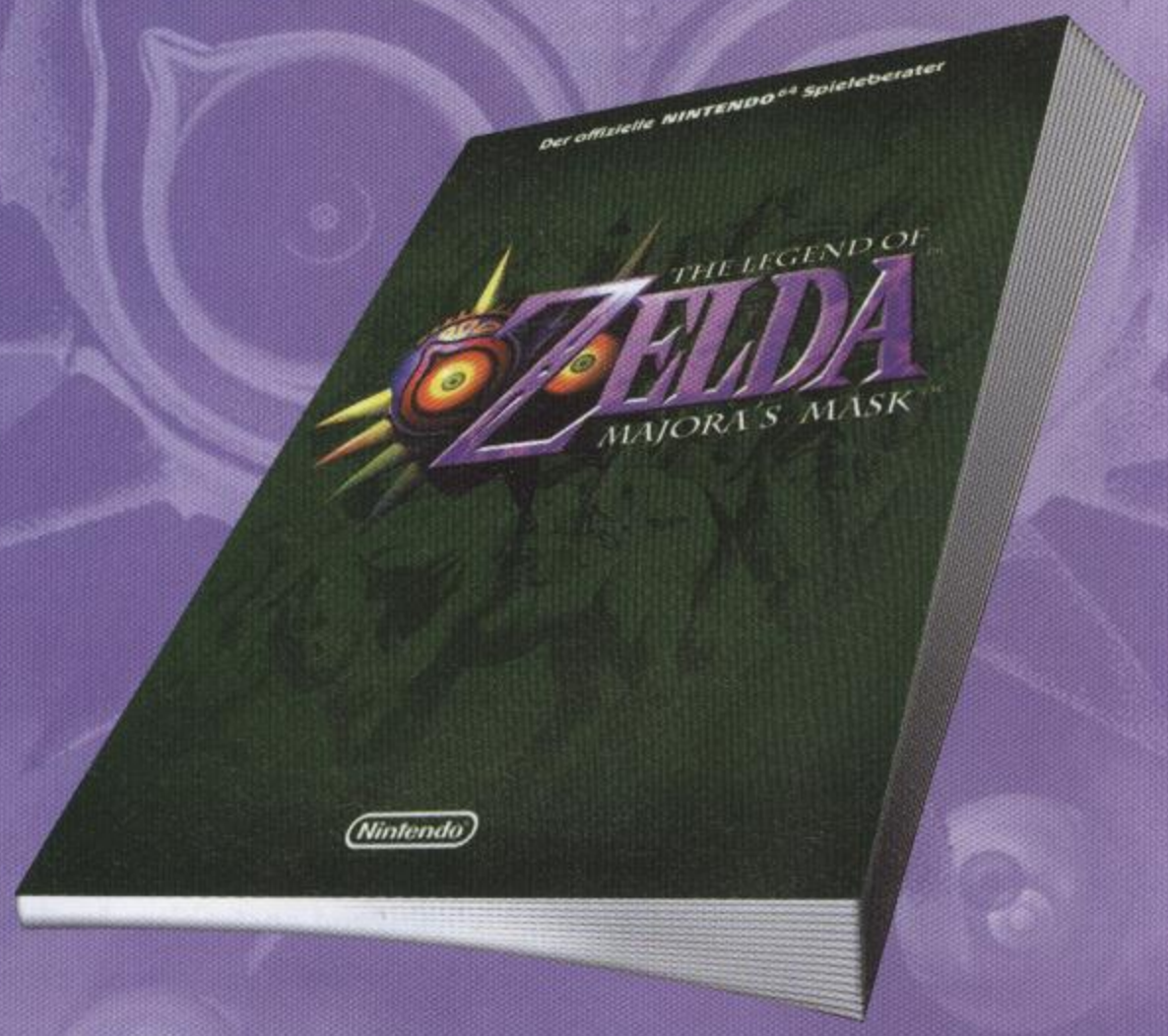
Ob im Dungeon oder an der Oberfläche: Die Ocarina spielt, wie schon im ersten Teil, eine kleine Hauptrolle. Die zahlreichen neuen Lieder, die Link erlernt, aber auch die Melodien, die wir bereits aus Ocarina of Time kennen, sind für das Weiterkommen des Helden unerlässlich. Neben dem Lied der Zeit ist das Lied der Schwingen das wohl meistgespielteste Stück. Über Termina verteilt findet ihr Eulen-Statuen, die Link mit seinem Schwert aktivieren muss. Einmal angeschlagen sind diese Statuen wichtige Transporter-Punkte, zwischen denen ihr mit Hilfe des Lieds der Schwingen ohne Zeitverlust hin- und herreisen könnt. Die Lieder müsst ihr euch natürlich nicht alle merken, sondern könnt sie im Inventar ablesen und dann nachspielen. Schummeln geht allerdings nicht. Sämtliche Lieder funktionieren erst, nachdem Link sie gelernt hat.

Prüfstein für Helden

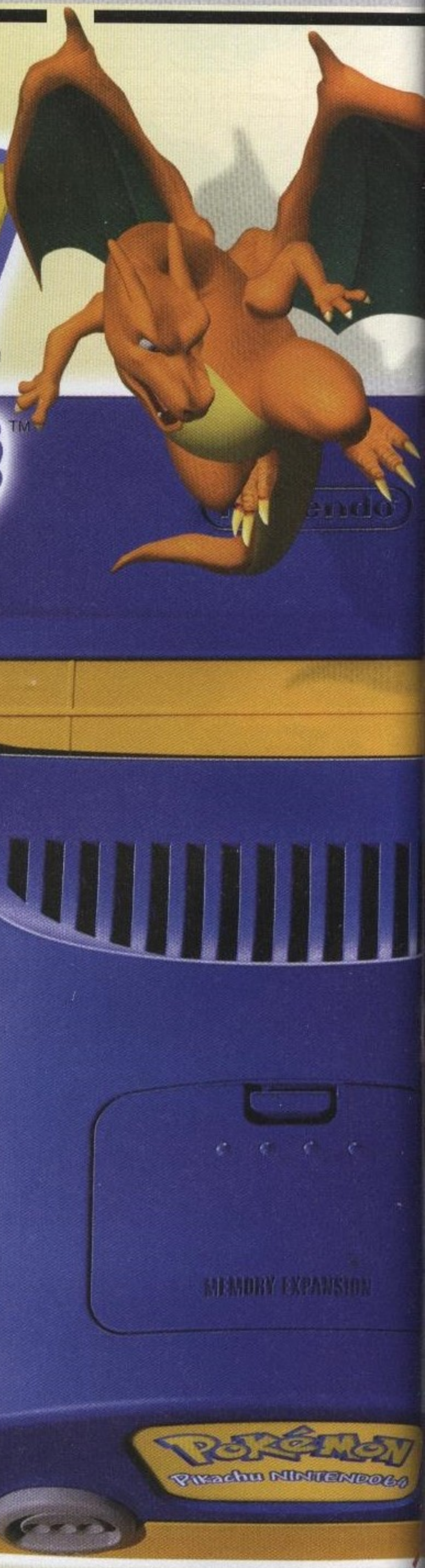
The Legend of Zelda - Majora's Mask ist eine konsequente Fortsetzung von **Ocarina of Time**. Das bedeutet für euch zum einen, dass ihr sofort mit der Steuerung und dem Spieldesign zurecht kommen werdet, zum anderen heißt es aber auch, dass der Schwierigkeitsgrad nicht der Leichteste ist. Den größten Teil eurer Zeit werdet ihr damit verbringen, herauszufinden, wo ihr als Nächstes hinzugehen habt. Und der richtige Umgang mit der Zeit ist eine Wissenschaft für sich. Nicht selten wird es vorkommen, dass ihr eine Minute zu spät seid und deshalb noch mal drei Tage hinter euch bringen müsst. Natürlich könnt ihr diese Zeit dann auch positiv nutzen und versuchen, weitere Geheimnisse zu entdecken. Echte Abenteurer werden jede Aufgabe zu meistern wissen und den Schwierigkeitsgrad als willkommene Herausforderung ihrer Fähigkeiten betrachten.

Das Buch der Weisen...

...begleitet auch diesmal wieder den Helden auf allen Wegen! Verfasst von den Chronisten der Zeit liefert es euch Antworten auf all eure Fragen. Zudem erhält es umfangreiches Kartenmaterial, verrät euch, wie und wo ihr alle Masken, Herzteile und Feen findet und bietet euch eine die ganze Atmosphäre des Abenteuers auf Papier gebannt! Wollt ihr das Land vorm Untergang retten, ist dieses Buch euer wichtigster Verbündeter!



Pokémon™ Pikachu NINTENDO64™



An alle Nintendo-Sammler und Pokémon-Freunde, an alle Pokémon-Sammler und Nintendo-Freunde!

Jetzt könnt ihr sie euch schnappen, die neue Pikachu Nintendo64-Konsole! Denn stilvoller kann man Pokémon Snap, Pokémon Stadium und all die anderen unzähligen Nintendo64-Hits gar nicht spielen!

Mit diesem neuen Nintendo64-Design wacht Pikachu höchstpersönlich über eure Fähigkeiten als Pokémon-Trainer, Fotograf und natürlich wird er euch auch bei allen anderen Nintendo64-Spielen im Auge behalten. Denn was euch da von der Konsole entgegenlächelt, ist das knuddeligste Pokémon aller Zeiten! Um die Konsole einzuschalten, legt man nicht irgendeinen Schalter um, sondern aktiviert den Pokéball. Und während des Spieles werden euch Pikachus Bäckchen hypnotisieren, denn die leuchten in sattem Rot! Um die Konsole zu Resetten, müsst ihr Pikachus Pfote drücken, schon wird das Spiel neu gestartet und Pikachus Bäckchen beginnen wild zu blinken, bevor sie euch wieder beruhigend anstrahlen. Im Pikachu Nintendo64-Package steckt alles, was ihr zum Spielen braucht. Neben den Kabeln für den Anschluss an den Fernseher sind auch das Netzteil und der geniale Controller enthalten, mit dem ihr die volle 360°-Kontrolle über das Spielgeschehen erhaltet. Dieser ist ebenso wie die Konsole blau-gelb designt und mit dem Pokémon-Schriftzug verziert. Also dann, Schnappt sie euch!

Pokéball-Power

Andere legen einen schwarzen Schalter um, aber ihr benutzt den PokéBall. Indem ihr ihn nach oben schiebt, erweckt ihr das Nintendo64 und Pikachu zum Leben. Und wie Pikachu dann loslegt, seht ihr auf dem Bild!

Pika-Pfote!

Wer Pikachu hier kitzelt, der bekommt seine Macht zu spüren. Drückt man auf Pikachus Pfote, wird das Spiel neu gestartet.

Pikachu errötet?

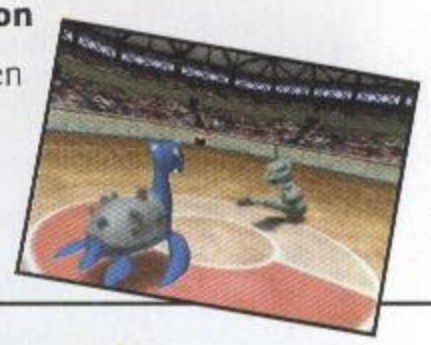
Das hat nichts mit eurer Spiele-Leistung zu tun, Pikachus Bäckchen beginnen automatisch zu blinken, sobald die Konsole eingeschaltet wird! Später leuchten sie dann in prallem Rot!

Pika-Pika!

Was gibt es Schöneres, als mit Pikachu zu spielen, das als Relief-Prägung auf der Konsole verewigt ist. Damit wird die Konsole schon fast ein kleines Kunstwerk.

Pokémon Stadium

Stellt euch mit euren eigenen Pokémon oder den vorhandenen Leih-Pokémon der ultimativen Herausforderung! In verschiedenen Pokémon-Stadien treten die besten Trainer gegeneinander an – und ihr seid dabei! Werdet mit **Pokémon Stadium** zum größten Pokémon-Trainer aller Zeiten!



Pokémon Snap

Nehmt teil an der ultimativen Foto-Safari! Die geheimnisvolle Pokémon-Insel will erforscht werden: Das Zero-One-Mobil bringt euch in Bereiche der Insel, die nie ein Mensch zuvor gesehen bzw. betreten hat. Schießt Bilder aller auftauchenden Pokémon und lasst diese von Prof. Eich bewerten.

Transfer Pak

Mittels Transfer Pak könnt ihr über euer **Pokémon Stadium**-Modul die **Rote**, die **Blaue** und die **Special Pikachu Edition** von Pokémon auf dem heimischen Fernseher spielen!

system charts

NINTENDO 64

1(-)	**Pokémon Snap** Foto-Shooter **Nintendo**				M	
2(1)	**Pokémon Stadium** Fighting / RPG **Nintendo**				M	
3(5)	**Donkey Kong 64** Jump'n'Run **Nintendo**				M	
4(-)	**Mario Party 2** Spielesammlung **Nintendo**				M	
5(7)	**Rayman 2 – The Great Escape** Jump'n'Run **Ubi Soft**				C	
6(-)	**Mario Tennis** Sports **Nintendo**				M	
7(6)	**Ridge Racer 64** Racing **Nintendo**				M	
8(3)	**The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** Adventure / RPG **Nintendo**				M	
9(-)	**Turok 3 – Shadow Of Oblivion** Ego-Shooter **Acclaim**				C	
10(4)	**Tony Hawk's Skateboarding** Sports **Activision**				C	
11(-)	**International Superstar Soccer 2000** Sports **Konami**				C	
12(9)	**Castlevania – Legacy Of Darkness** Action Adventure **Konami**				C	
13(8)	**Super Smash Bros.** Fighting **Nintendo**				M	
14(11)	**Banjo-Kazooie** Action Adventure **Nintendo**				M	
15(13)	**Super Mario 64** Action Adventure **Nintendo**				M	
16(10)	**Operation Winback** Action **Koei**				C	
17(18)	**International Track'n'Field Summer Games** Sports **Konami**				C	
18(14)	**Mario Golf** Sports **Nintendo**				M	
19(-)	**TAZ Express** Jump'n'Run **Infogrames**				M	
20(12)	**Command & Conquer** Strategy **Nintendo**				M	

4 2 1 Anzahl der Spieler
Rumble Pak
Deutscher Text
M Modulinterner Speicher
C Controller Pak
Expansion Pak
Transfer Pak

GAME BOY COLOR

1(-)	**Pokémon Pinball** Flipper-Simulation **Nintendo**	1		COLOR	
2(1)	**Pokémon – Special Pikachu Edition** Adventure / RPG **Nintendo**	2		COLOR	
3(2)	**Pokémon – Rote & Blaue Edition** Adventure / RPG **Nintendo**	2			
4(3)	**Tetris DX** Puzzle **Nintendo**	2		COLOR	
5(6)	**The Legend Of Zelda – Link's Awakening** Adventure / RPG **Nintendo**	1		COLOR	
6(4)	**Wario Land III** Jump'n'Run **Nintendo**	1		COLOR	
7(5)	**Metal Gear Solid** Tactical Espionage Action **Konami**	2		COLOR	
8(8)	**Rayman** Jump'n'Run **Ubi Soft**	1		COLOR	
9(9)	**Super Mario Bros. Deluxe** Jump'n'Run **Nintendo**	2		COLOR	
10(11)	**Micky's Racing Adventure** Fun Racing Adventure **Nintendo**	2		COLOR	
11(7)	**R-Type DX** Shoot'em Up **Nintendo**	1		COLOR	
12(10)	**Tomb Raider** Action / Adventure **THQ**	1		COLOR	
13(13)	**Turok 3** Jump'n'Shoot **Acclaim**	1		COLOR	
14(12)	**Conker's Pocket Tales** Action Adventure **Nintendo**	1		COLOR	
15(-)	**Donald Duck Quack Attack** Jump'n'Run **Ubi Soft**	1		COLOR	
16(-)	**International Superstar Soccer 2000** Sports **Konami**	2		COLOR	
17(14)	**Game & Watch Gallery 3** Spielesammlung **Nintendo**	2		COLOR	
18(-)	**Konami Game Boy Collection Vol. 3** Spielesammlung **Konami**	1		COLOR	
19(-)	**International Track & Field Summer Games** Sports **Konami**	2		COLOR	
20(-)	**Konami Game Boy Collection Vol. 4** Spielesammlung **Konami**	1		COLOR	

Anzahl der Spieler
Deutscher Text
COLOR Game Boy™ Color
Rumble Pak Kompatibel

top 5 Japan

1(-)	**Paper Mario** Adventure / RPG **Nintendo**				M	
2(2)	**The Legend Of Zelda: Majora's Mask** Adventure / RPG **Nintendo**				M	
3(4)	**Hoshi No Kirby 64** Jump'n'Run **Nintendo**				M	
4(3)	**Mario Tennis** Sports **Nintendo**				M	
5(5)	**Excitebike 64** Sports / Racing **Nintendo**				M/C	

top 5 USA

1(-)	**The Legend Of Zelda: Majora's Mask** Adventure/RPG **Nintendo**				M	
2(1)	**Perfect Dark** Ego-Shooter **Nintendo**				M/C	
3(2)	**Mario Tennis** Sports **Nintendo**				M	
4(4)	**Mario Party 2** Spielesammlung **Nintendo**				M	
5(5)	**Pokémon Stadium** Fighting / RPG **Nintendo**				M	

area 64

Mickey's Speedway USA
Seite 24

Pokémon Snap
Seite 28

Mario Tennis
Seite 30

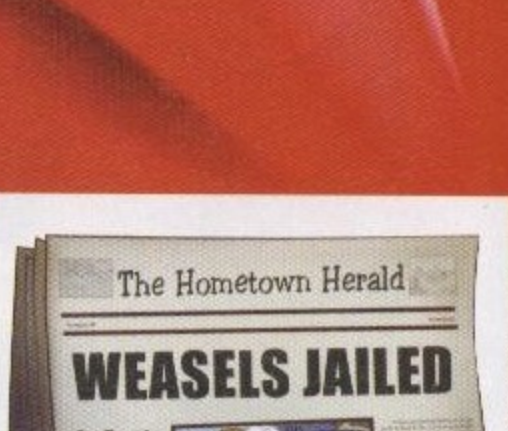
Mario Party 2
Seite 32

Disney's Donald Duck Quack Attack
Seite 34

Batman Of The Future: Return Of The Joker
Seite 35

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Entenhausen steht Kopf: Die gemeinen Wiesel haben Pluto entführt! Micky, Donald & Co. wollen ihren Lieblingshund natürlich wiederhaben und nehmen deshalb die Verfolgung auf. Da ergreifen die Wiesel die Flucht! Die Entenhausen-Truppe ist ihnen jedoch schon dicht auf den Fersen. Mit ihren Flitzern brettern sie quer durch die Staaten, immer den flinken Wieseln hinterher. Und ihr seid dabei! Mit bis zu vier Mitspielern macht ihr Las Vegas unsicher, räubert über den Grand Canyon oder heizt durch den Yellowstone Nationalpark. Der Fun-Racer im Stil von Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing hat einiges zu bieten! [st]

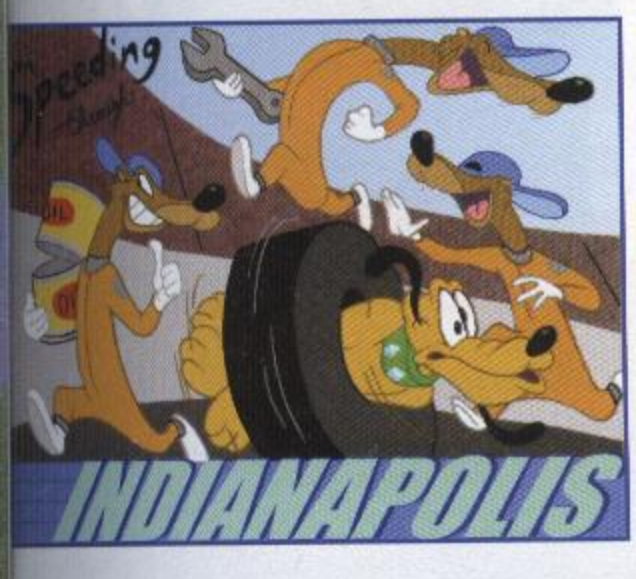


© Disney. All rights reserved. Licensed by Nintendo.

area 64

ENTENHAUSEN AUF VIER RÄDERN

Die wichtigsten Charaktere stehen euch schon von Beginn an zur Verfügung: Donald, Daisy, Goofy, Kater Karlo, Minnie und Micky gehen an den Start. Zusätzlich können noch die Gebrüder Trick und Track freigeschaltet werden. Mit Tick kann man nicht fahren, der ist nämlich für die Startampel zuständig. Natürlich weist jede Figur unterschiedliche Fahreigenschaften auf: Micky und Donald sind die Allround-Fahrer mit durchschnittlichen Werten. Goofy und Kater Karlo dagegen beschleunigen nur mäßig, erreichen dafür aber höhere Endgeschwindigkeiten. Praktisch ist, dass das Fahrer-Profil schon bei der Auswahl der Charaktere angezeigt wird: So habt ihr sofort den Überblick über Gewicht, Fahrverhalten, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit eures Piloten.



ACHTUNG, GEISTERFAHRER!

Um erst einmal mit dem Fahrzeug klar zu kommen, gibt es eine Trainings-Area: Hier könnt ihr einfach so herumgurken und ausprobieren, was man mit dem fahrbaren Untersatz so anstellen kann. Die Schanzen dort schreien ja förmlich danach, das Flugverhalten der Karts auszutesten!

Im Zeitrennen könnt ihr dann wahlweise gegen die Uhr oder zusätzlich gegen einen Geisterfahrer antreten. So bekommt man schnell ein Gefühl dafür, wie man die einzelnen Kurven am Besten nimmt.

Auf zwölf Strecken könnt ihr gegeneinander antreten. Dabei sind sämtliche wichtige Locations der USA vertreten: Fetzt durch die Innenstadt der Metropole New York oder dreht ein paar Runden in Indianapolis!

BEGEHRTE TROPHÄEN

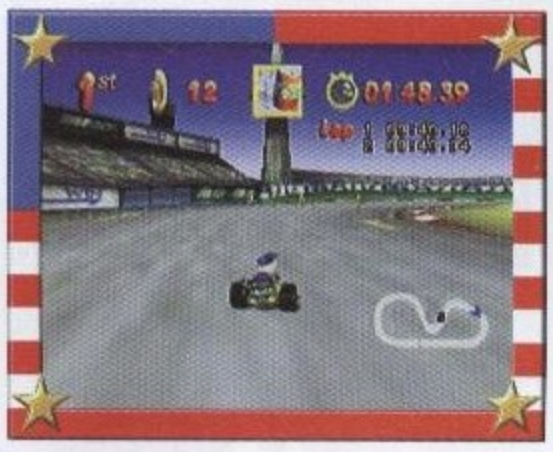
Im Pokal-Modus sind die Strecken auf drei Cups verteilt. Dabei könnt ihr unter drei Schwierigkeitsgraden wählen: Wem der Amateur-Cup zu einfach ist, kann sich an der Intermediate- oder Profi-Liga versuchen. Bei Speedway USA gibt es nicht nur die üblichen Pokale für die ersten Drei: Schafft ihr es, in jedem einzelnen Rennen des Cups Erster zu werden, winkt ein Platin-Pokal!

RAN AN DIE WAFFEN!

Mickey's Speedway USA wäre kein Fun-Racer, wenn den Fahrern nicht ein fieses Waffen-Arsenal zur Verfügung stehen würde. Was die Fragezeichen-Boxen bei Super Mario Kart, sind die blauen Fässer bei Mickey's Speedway: Damit könnt ihr eines der begehrten Extras ergattern und euch damit womöglich um ein paar Plätze verbessern. Besonders cool kommt das, wenn ihr direkt vor der Nase eures Hintermanns fahrt: Ihr schnappt euch das Extra und der Verfolger geht leer aus! Daneben gibt es noch weitere kleine Gemeinheiten, mit denen ihr die Gegner abhängen könnt:

SPEED-DOSE

Das ist der Speed-Pfeil für die Hosentasche: Sobald ihr ihn aktiviert, powert euer Motor das Letzte aus seinen Zylindern heraus und bringt euch weit nach vorne.

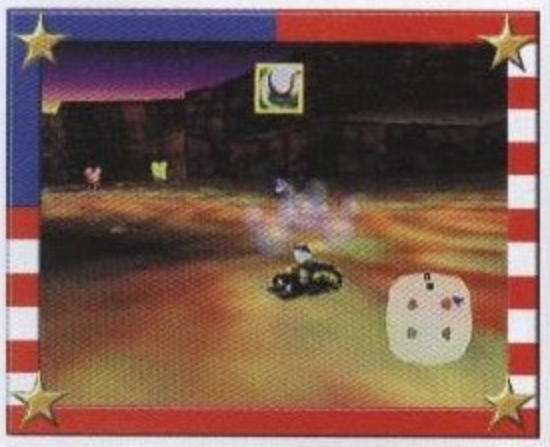


GLIBBER-SCHLEIM

Diesen ekligen grünen Schleim könnt ihr an geeigneten Stellen auf der Strecke verteilen. Wer da drüber fährt, kommt schwer ins Schleudern und verliert wertvolle Sekunden!

BASEBALL

Das Sportgerät ist das primitivste Geschoss im Spiel – dafür aber sehr wirkungsvoll, wenn ihr genau zielt! Der Baseball fliegt nur geradeaus, sobald ihr ihn abschießt. Wenn er eine Wand berührt, prallt er davon ab und fliegt weiter. Irgendwann geht ihm der Schwung aus, er wird immer langsamer und bleibt schließlich auf der Strecke liegen: Ein tückisches Hindernis für jeden, der an ihm vorbei muss!



REMOTE CAR

Das ferngesteuerte Auto hat schon einen Gegner-Radar eingebaut: Zielsicher bahnt es sich den Weg zum Vordermann, sobald ihr es abfeuert. Das Auto kann zwar leichte Kurven meistern, prallt aber bei engen Passagen gegen die Wand und löst sich in Luft auf.

REMOTE PLANE

Das ist die effektivste Waffe im Spiel: Allein schon die automatische Zielverfolgung ist gefährlich für alles, was sich vor dem Angreifer befindet. Doch es kommt noch besser: Das Flugzeug ist um einiges wendiger als das Auto, es kann Hindernisse auf der Strecke viel leichter überwinden. Deshalb knallt es in engen Kurven nicht sofort gegen die Wand, sondern bleibt dem Gegner hartnäckig auf den Fersen – bis es ihn erwischt.

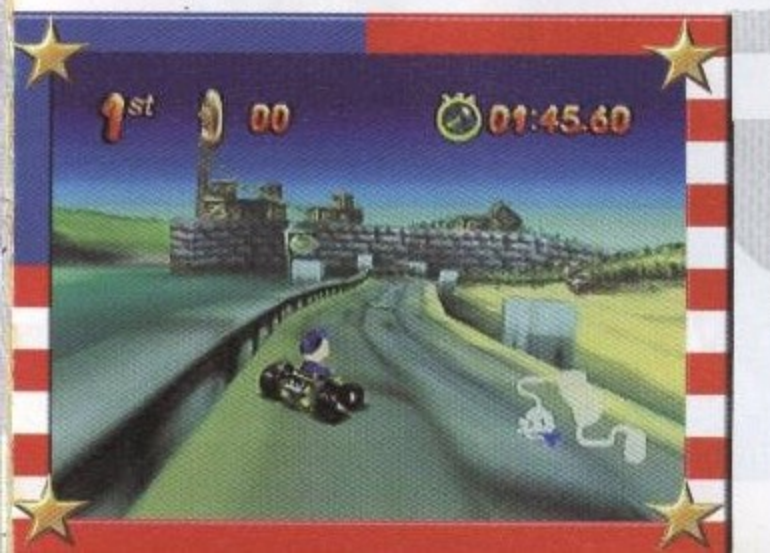
SEIFENBLASE

Die Blase ist besonders im Mehrspieler-Battle-Modus wichtig. Normalerweise kann es euch einen Maus-Ballon kosten, wenn ihr mit einem Gegner zusammenrauscht. Doch nicht, wenn ihr in der Blase geschützt seid: Ihr könnt volles Rohr auf euren Kontrahenten halten, und ehe er sich umsehen kann, fehlt ihm ein Ballon. Ihr dagegen habt dabei nicht mal den geringsten Kratzer im Lack ...

Außerdem könnt ihr mit einer aktivierten Seifenblase unbeschadet über Schleim-Pfützen brettern. Auch wenn ihr gegen einen liegen gebliebenen Baseball knallt, passiert nichts. Aber Vorsicht: Die dünne Schicht der Blase schützt euch nicht vor ferngelenkten Waffen!

REGENWOLKE

Sie hat den gleichen Effekt wie der Speed-Pfeil, wirkt aber umgekehrt: Anstatt euch schneller zu machen, bremst sie alle anderen Mitstreiter aus. Denn jeder Fahrer bekommt damit seine eigene persönliche Regenwolke, die ihn eine ganze Weile lang begleitet und ihm die Rundenzeiten vermasselt. Nur ihr habt keine und könnt so mächtig aufholen!



DAS LETZTE STÜNDLEIN

Die beiden ferngesteuerten Waffen (Auto und Flugzeug) verfügen über einen Ziel-Radar. Wenn euch jemand ins Visier nimmt, leuchtet auf eurem eigenen Wagen ein blinkendes Fadenkreuz auf. Das ist eure allerletzte Chance. Aber Haken schlagen wie ein Hase bringt nichts! Das Einzige, was euch vor dem Einschlag bewahren kann, sind Hindernisse auf der Strecke: Wenn es zum Beispiel in einen Tunnel hineingeht, solltet ihr möglichst dicht an der Wand entlang fahren. Mit etwas Glück klatscht das euch verfolgende Objekt am Tunneleingang gegen die Wand.

In der Eiswelt dagegen solltet ihr in solchen Situationen versuchen, mit Hilfe der überall herumliegenden Eisblöcke eure Haut zu retten: Wenn ihr so ein Ding geschickt streift, explodiert die Waffe womöglich am Eisblock und nicht an eurem Auto ...

area 64

DIE SACHE MIT DEN MÜNZEN

Auf sämtlichen Rennstrecken sind goldene Micky-Münzen verstreut. Versucht so viele wie möglich einzusammeln: Damit wird euer fahrbarer Untersatz praktisch getuned! Bereits mit 10 Münzen gibt's schon ein bisschen mehr Schub. Mit 20 Münzen ist der Speed-Unterschied zu Münzen-armen Fahrern noch größer!

DAS GIBT EUCH DEN KICK!

Wenn ihr die Strecken trainiert, solltet ihr genau darauf achten, wo die gelben Speed-Pfeile angebracht sind. Sobald ihr über einen fahrt, bekommt ihr einen enormen Schub! Damit könnt ihr allen anderen Fahrern, die den Speed-Pfeil nicht nutzen, gehörig davonfahren. So gewinnt ihr mit der Zeit einen beträchtlichen Abstand zu euren Verfolgern.

RUTSCH PARTIE

Mit der R-Taste könnt ihr euren Boliden in die Kurven werfen und mit Höchstgeschwindigkeit durchbolzen. Doch das Sliden will gelernt sein: Am besten trainiert ihr eure Drifts auf einer Übungsstrecke. Sonst rutscht ihr in wichtigen Rennen langsam aus der Kurve und fliegt gegen die Wand!

FÜR HIGH-TECH-FREAKS

Habt ihr eure Nintendo64-Konsole an eine Dolby Surround-Anlage angeschlossen, wird das Rennspektakel zu einem waschechten 3-D-Erlebnis – die Autos rauschen förmlich um euch herum! Und nicht zuletzt bietet **Mickey's Speedway USA** eine Option für 16:9-Darstellung. HiFi-Fan, was willst du mehr?

HAVE MORE FUN!

Schon wenn man allein spielt, sorgt **Mickey's Speedway USA** für ordentlich Spaß. Doch wenn ihr zu mehreren zockt, geht richtig die Post ab! Der Zweispieler-Modus sorgt oft für Zündstoff: Manche Hersteller schwören auf den quergeteilten Bildschirm, andere meinen, dass bei einer Längsteilung die bessere Übersicht gewährleistet ist. Damit jeder das einstellen kann, was ihm am Besten liegt, kann man sich bei **Mickey's Speedway USA** den Zweispieler-Bildschirm einstellen: Wählt selbst, ob ihr das Bild horizontal oder vertikal teilen wollt.

Für den meisten Fun sorgen aber mit Sicherheit die Battle-Arenen: Vier große und dennoch übersichtliche Areale stehen euch zur Auswahl. Wie bei **Super Mario Kart** ist jeder Fahrer mit drei Luftballons ausgestattet, die ihr wie euren Augapfel hüten solltet. Sorgt lieber dafür, daß andere Fahrer ihre wertvollen Ballons verlieren. Möglichkeiten dafür gibt es genug: Schleimpfützen, herumfliegende und -liegende Baseballs, Kollisionen mit einem Gegner – all das kann einen Luftballon kosten! Wenn ihr alle drei verloren habt, seid ihr aus dem Rennen.

area 64

AREA 64

Pokémon Snap

Da hat sich doch was im Gebüsch bewegt? Ist das etwa ein Pikachu? Langsam kommt es zum Vorschein: Ein verschlafenes Mauzi purzelt aus dem Busch hervor und reibt sich verträumt die Augen. Jetzt bloß ganz vorsichtig und keinen Mucks! Die Kamera bereithalten und im richtigen Moment abdrücken ... Klick – geschafft! Wieder einmal werden die Pokémon gejagt. Diesmal aber nicht mit einem Pokéball, sondern mit einer Kamera. Taucht in die bunte Welt von Pokémon Snap ein und fotografiert alle Pokémon nach Lust und Laune!

Mit der Kamera auf grober Pokémon-Jagd!

In **Pokémon Snap** findet ihr auf einer sehr weit abgelegenen Insel jede Menge Pokémon, darunter einige sehr seltene Exemplare. Da es nicht viele solcher Naturschutz-Gebiete gibt, ist das Fangen von Pokémon dort strengstens untersagt.

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen, ehrgeizigen Profi-Fotografen Todd. Sein größter Traum ist es, alle Pokémon in ihrem natürlichen, unberührten Lebensraum zu fotografieren. Dabei stehen ihm einige überaus nützliche Gegenstände zur Verfügung: Die Pokémon-Nahrung, mit dem Pokémon angelockt und natürlich auch gefüttert werden können, der Räucherball, um die kleinen Knuddel-Helden etwas zu ärgern und eine Poké-Flöte, mir der man sie zu fröhlichen, ausgelassenen Tänzen bewegen kann. Die Gegenstände verhelfen euch, Pokémon zu spektakulären Posen zu animieren, damit es nicht bei „normalen" Bildern bleibt.

Das Zero-One-Mobil

Für den Safari-Trip auf der Pokémon-Insel, stellt euch Professor Eich ein Fahrzeug zur Verfügung, das er eigens dafür konstruiert hat: Das Zero-One-Mobil. Das automatisierte, Pokémon-freundliche Allzweck-Fahrzeug erlaubt euch das Reisen über Land, im Wasser und sogar in der Luft. Das Gefährt zeichnet sich durch eine ausgeklügelte und raffinierte Technik aus: Sobald ein Pokémon die Strecke betritt, hält das Zero-One ohne euer Zutun an. Somit können keine Pokémon verletzt werden und ihr könnt euch vollkommen auf das Wesentliche konzentrieren – das Fotografieren von seltenen Pokémon in freier Wildbahn.

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

Bitte recht freundlich!

Auf sieben farbenfrohen, perfekt in Szene gesetzten Strecken könnt ihr euer Talent als Pokémon-Fotografen testen. Euer Abenteuer führt euch über sonnige Strände, durch heiße, von Lava zerklüftete Vulkan-Landschaften oder durch galaktisch animierte Weltraum-Gefilde. Doch wer glaubt, dass dies schon alles war, irrt gewaltig: Neben dem Fotografieren von Pokémon bietet das Spiel noch einige weitere tolle Raffinessen: Sechs versteckte Pokémon-Symbole und zahlreiche Spezialmotive warten darauf, von euch abgelichtet zu werden. Ihr benötigt schon einiges an Geschick, Ausdauer und Talent, um all diese versteckten Extras auf den Film zu bannen. Für einen wahren Pokémon-Fotografen sollten diese Herausforderungen aber kein besonderes Problem darstellen.

Professor Eich nimmt in **Pokémon Snap** wieder einmal eine ganz besondere Rolle ein. Nachdem ihr eure Bilder geschossen habt, bringt ihr sie nämlich so bald wie möglich zu ihm. Er bewertet die Besten und vergibt Punkte. Aber nur die wirklich ausgefallenen und spektakulärsten Pokémon-Fotos kommen in die Gesamtwertung. Nach einem strengen Benotungs-System, das sich aus Anzahl und Größe der auf dem Foto

festgehaltenen Pokémon, der Originalität der fotografierten Pose und einigen weiteren wichtigen Kriterien zusammensetzt, wird die Spreu vom Weizen getrennt.

Die besten Fotos erhalten dann einen Platz in eurem persönlichen Pokémon-Fotoalbum. So könnt ihr sie euren Freunden zeigen und Erfahrungen über das Pokémon-Fotografieren austauschen. Packt genug Filme ein und „snapt" sie euch alle!

Auf der Spur der geheimen Pokémon-Symbolen!

Neben den „normalen" Fotos, die ihr schießen könnt, existieren sechs weitere, versteckte Bilder, die ihr aufnehmen müsst. Um euch diese Bilder zu erarbeiten, benötigt ihr neben einigem Geschick auch jede Menge Glück. Durchquert einfach ein Level mehrmals und achtet auf seltsam wirkende Gebilde, sich merkwürdig verhaltende Pokémon und vor allem auf mysteriös animierte Hintergründe. Das folgende kleine Beispiel soll euch ein wenig dabei helfen, auf die richtigen Hinweise zu achten: Ihr befindet euch auf der Fluss-Strecke. Sobald ihr das erste

Flegmon passiert habt, blickt ihr nach rechts. Dort erkennt ihr ein Giflor, aus dessen Blütenkopf Rauch empor steigt. Spielt nun auf der Poké-Flöte, damit es anfängt zu tanzen. Kurz darauf versiegt der Rauch und hinter Giflor wird ein riesiger Felsbrocken sichtbar, der einem Tragosso ähnelt. Dieses Motiv solltet ihr unbedingt aufnehmen!

Die mysteriöse Regenbogenwelt!

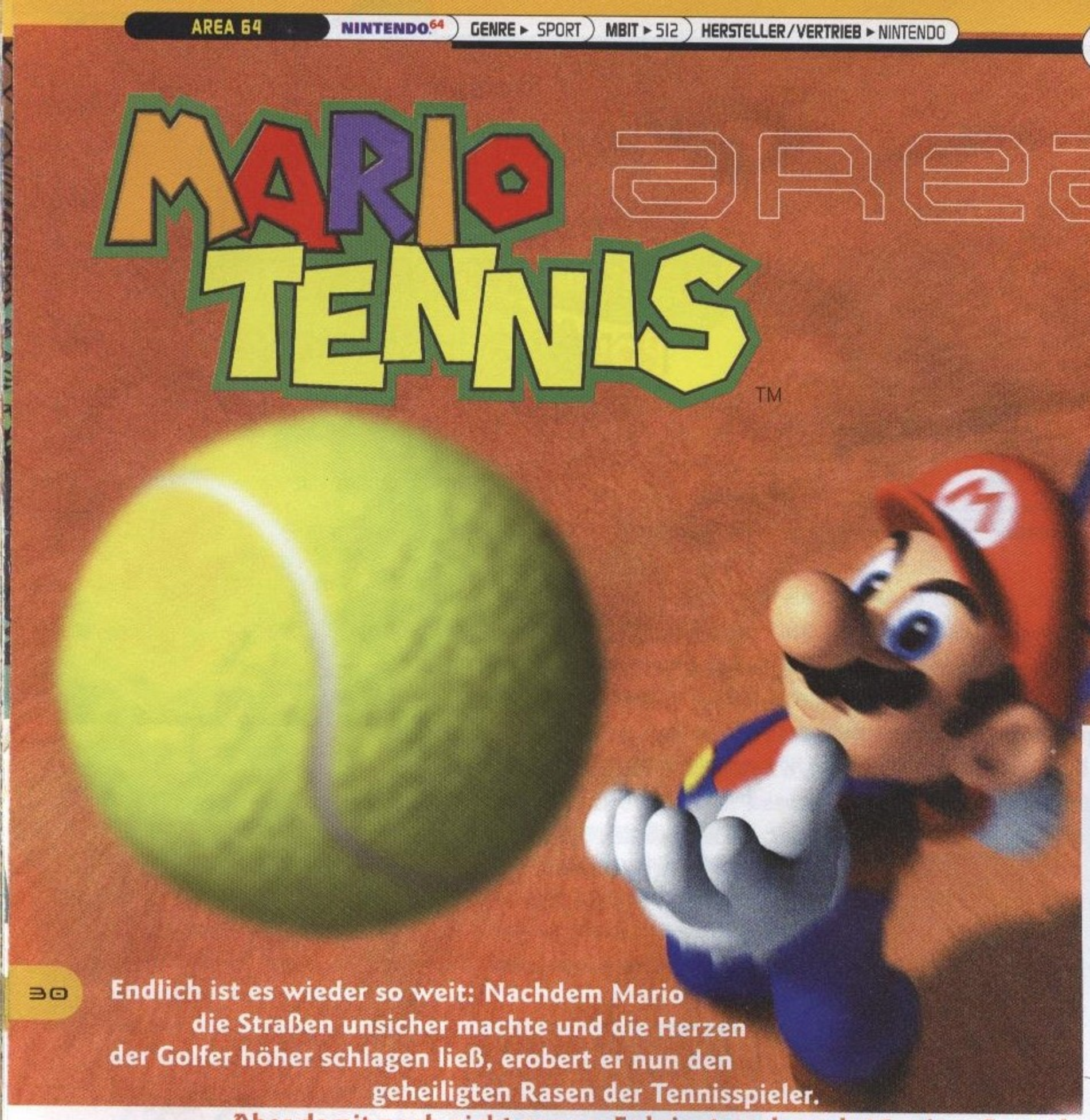
Einige uralte, geheime Pokémon-Sagen berichten von einer verborgenen Welt, die den Namen Regenbogenwolken-Welt trägt. Dort soll sich das 151. Pokémon, Mew, aufhalten. Doch es ist gar nicht so einfach, an den mystischen Ort zu gelangen. Ihr müsst erst ein geheimes Labor entdecken, das sich am Ende des Tal-Levels befinden soll. Benutzt all euren Verstand und Mut, um das kleine, seltene Pokémon zu finden – Viel Glück!

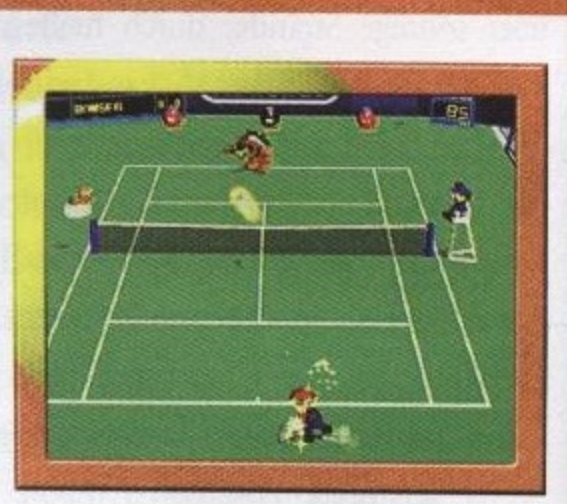
MODUL-INTERNER-SPEICHER

MARIO TENNIS

area 64

TM



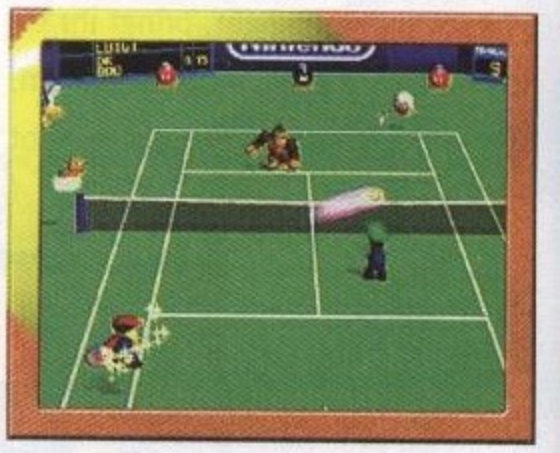


Endlich ist es wieder so weit: Nachdem Mario die Straßen unsicher machte und die Herzen der Golfer höher schlagen ließ, erobert er nun den geheiligten Rasen der Tennisspieler.

Aber damit noch nicht genug: Er bringt auch noch 15 seiner Freunde und Widersacher mit. Und wie es nicht anders zu erwarten war, gibt die kultige Bande auch auf dem Court eine erstaunlich gute Figur ab! **[hk]**

BUMM BUMM MARIO

Wer hätte gedacht, dass Mario & Co. einmal unter die Leistungssportler gehen würden? Angesichts der hohen Summen, die so ein Tennisprofi verdient, ist es wohl kaum verwunderlich, dass diese heitere Truppe auch ein Stück vom Kuchen abhaben möchte. Mit insgesamt 16 Spielfiguren, von denen zwei erst freigespielt werden müssen, könnt ihr euch ans Werk machen. Neben Mario geben sich natürlich auch Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Bowser und viele andere Nintendo-VIPs die Ehre. Das Interessante an der ganzen Sache ist: Jeder Charakter hat seine eigene Technik. Ihr müsst euch also für jeden einzelnen Spieler und seinen jeweiligen Gegner die richtige Taktik zurechtlegen. So sind die einen verflixt schnell und haben dafür nicht so viel Kraft, während andere über den Platz kriechen und mit teuflisch harten Bällen nur so um sich schlagen. Es gibt aber auch „Techniker" unter den Spielern. Diese

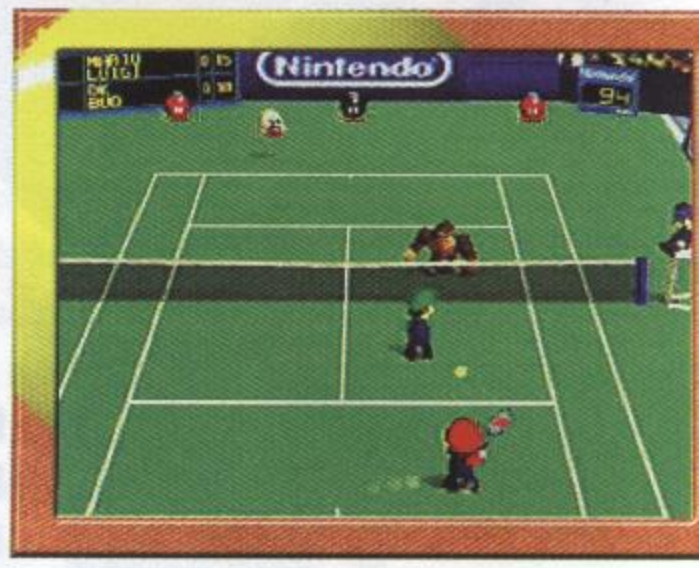


schneiden den Ball so stark an, dass er nur noch extrem schwer zu erreichen ist. Sie können ihn aber auch von der einen in die andere Ecke spielen, bis der Gegner nicht mehr hinterher kommt.

© 2000 Nintendo/Camelot. © 2000 Nintendo.

WELCHER PLATZ DARF ES SEIN?

Dass Tennisplätze alle ähnlich aussehen, mag ja in Wirklichkeit gut sein, in **Mario Tennis** ist es aber völlig anders: Von Anfang an stehen euch fünf verschiedene Standard-Courts zur Verfügung. Wenn ihr aber gut genug seid, könnt ihr noch bis zu sieben weitere, geheime und besonders schöne Plätze freispielen, wie den Mario Bros. Court. Der weitaus wichtigere Faktor eines Tennisplatzes ist allerdings sein Einfluss auf das Ballverhalten. Während sich die Bälle in einigen Arenen relativ schnell spielen lassen, werden sie auf anderen stark abgebremst und nach dem Aufsetzen viel höher in die Luft zurück befördert. Das stellt für den Spieler eine echte Herausforderung dar. Wenn ihr meint, dass ihr im normalen Tennisspiel nichts mehr dazu lernt, solltet ihr euch unbedingt mal an den drei Sonderspielen versuchen. Hier könnt ihr den Ball durch Ringe schießen, euch gegen zu Ballmaschinen mutierte Piranhas behaupten oder gar auf einem wackelnden Platz antreten, auf dem ihr euren Gegner mit Bananenschalen und Ähnlichem vom Spielen abhaltet.

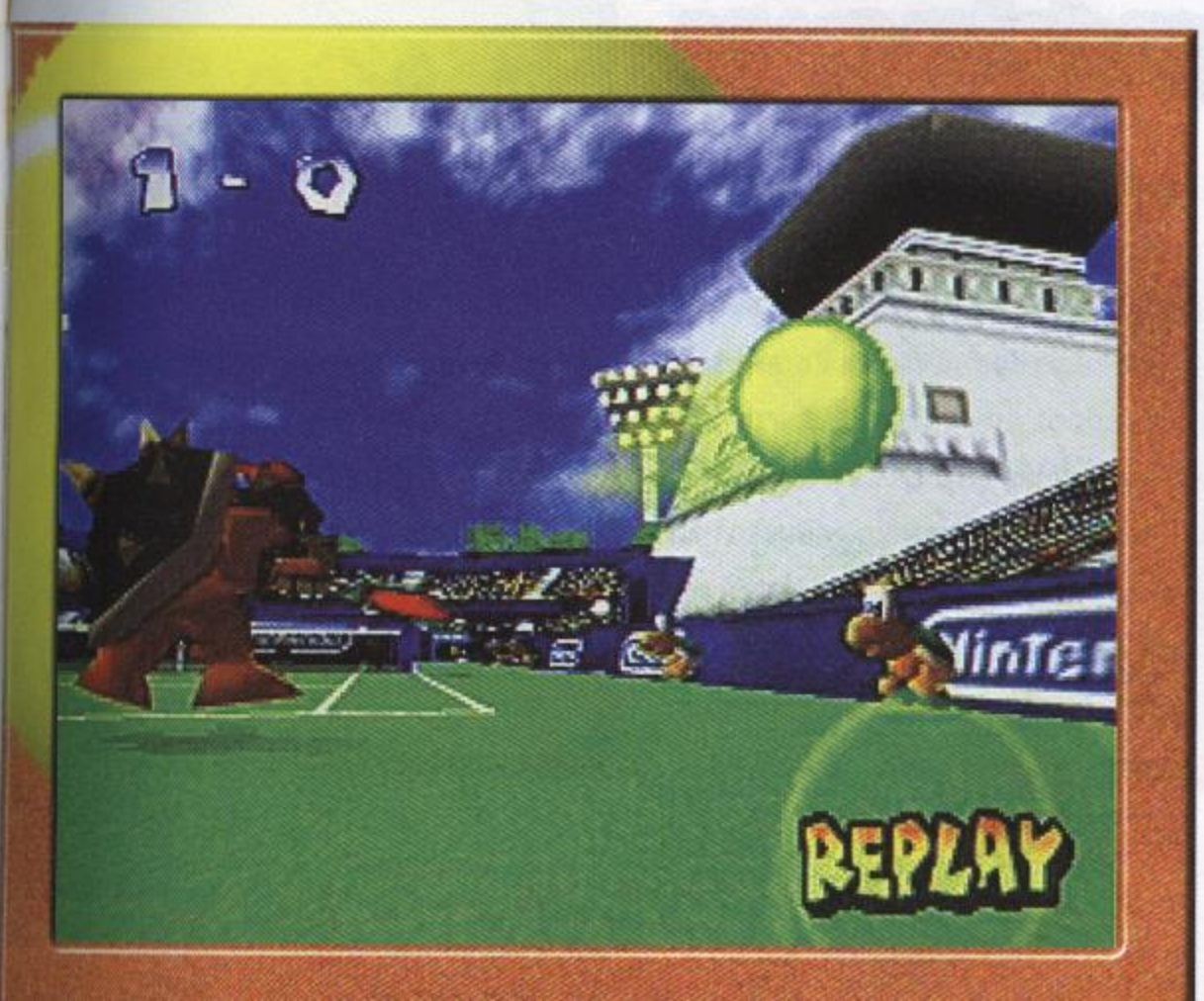


EINZEL ODER DOPPEL?

Natürlich fehlt es in Mario Tennis auch nicht an verschiedenen Spielmodi. Neben den soeben erwähnten Sonder-Spielen gibt es die klassischen Einzel- und Doppel-Begegnungen. Im Doppel übernehmt ihr die Kontrolle über nur einen der beiden Spieler. Der andere wird vom Computer gesteuert. Wer mal eben zwischendurch ein kleines Match zocken möchte, entscheidet sich für eine einzelne Partie, wohingegen sich die echten Tenniscracks gleich an einem richtigen Turnier beteiligen.

Hier müsst ihr der Reihe nach gegen alle anderen Spieler antreten, und wenn ihr erfolgreich seid, könnt ihr einen schönen Pokal euer Eigen nennen. Ihr habt hierbei auch die Möglichkeit, wieder eine Menge geheimer Turniere freizuspielen. Die ultimative Herausforderung bietet jedoch der Mehrspielermodus: Mit bis zu drei Freunden könnt ihr euch auf den Plätzen nach Herzenslust austoben!

DAS RICHTIGE BALLGEFÜHL!



Die Steuerung von **Mario Tennis** ist unbedingt erwähnenswert: sehr einfach zu bedienen, aber dennoch extrem komplex. Einsteiger werden sich hier besonders freuen, da die ganzen Grundschläge bereits nach wenigen Minuten erlernt sind. Wenn ihr aber richtig punkten wollt, solltet ihr euch nicht nur mit den Basisschlägen zufrieden geben. Neben Lobs, Volleys und Topspins können auch eine ganze Menge Spezial-Tricks erlernt werden. Am effektivsten sind immer noch die Schmetterbälle. Diese lassen sich zwar nur schlagen, wenn ihr zur richtigen Zeit am richtigen Ort steht. Sollte euch so ein Ball jedoch gelingen, geht der Punkt ganz bestimmt an euch. Wenn ihr dann mal einen besonders guten Ball hinkriegt, erkennt ihr das an dem farbigen Schweif, den er hinter sich herzieht. Wer erst einmal weiß, wie man dem Gegner die Bälle so richtig um die Ohren haut, möchte gar nicht mehr damit aufhören!

Begebt euch direkt an die Konsole. Geht nicht in den Spielwarenhandel und gebt keine 4.000 Mark für Brettspiele aus. Denn jetzt kommt wieder eine fette Ladung Brettspiel-Spaß – und das in einem einzigen Modul! Nach dem überwältigenden Erfolg des Mehrspieler-Klassikers Mario Party setzt Nintendo noch eins drauf. Mario Party 2 haucht verregneten Tagen wieder Sinn ein und zieht eingeschworene Zockergemeinschaften scharenweise vor die Flimmer kiste. Mit komplett neu in Szene gesetzten Mini-Spielen und einem überarbeiteten Game-Play präsentieren sich Nintendos Helden von ihrer allerbesten Seite.

DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN!

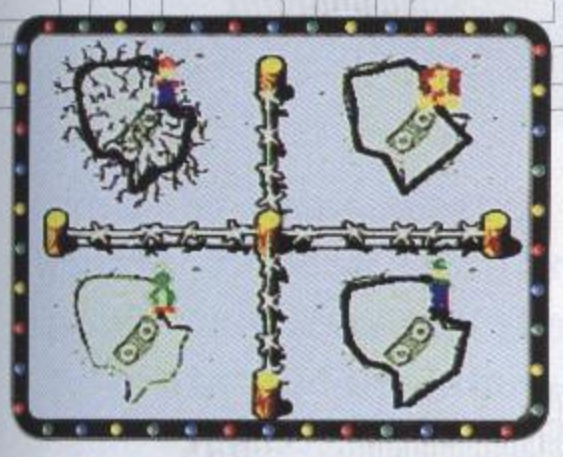
Und das im wahrsten Sinne des Wortes! Im inzwischen zum Kult gewordenen **Mario Party** konnten mehrere Freunde in farbenfrohen, witzigen Mini-Spielen um den Titel des absoluten Würfel-Profis kämpfen. Nun herrscht erneut Streit unter den Knubbelnasen-Helden des Nintendo-Imperiums: Wer ist der Beste im ganzen Land?

Mario Party 2 zeigt erneut, wie man aus der Kombination einzelner, einfacher Brettspielchen einen tollen Unterhaltungstitel zaubern kann. Wählt euren persönlichen Favoriten unter der Elite der Nintendo-Stars und spielt auf den unterschiedlichsten Brettern um die Krone des besten Zockers. Die 66 völlig neuen Minigames verleihen diesem Titel die nötige Würze. Bildet Zweier- oder Dreier-Gruppen und findet selbst heraus, wie viel Spaß in einer Runde **Mario Party 2** steckt! Der Unterhaltungsfaktor ist ganz ohne Zweifel auf die überragende Arbeit der Programmierer zurückzuführen, die sich mächtig ins Zeug gelegt haben, um der Neuauflage neuen Spielwitz einzuhauchen.

JEDE MENGE SPIELSPAß!

Auf den verschiedenen Brettern erwarten euch jede Menge lustige, aber auch gefährliche Ereignisse und Begegnungen. Im Piraten-Level seht ihr zum Beispiel ein Schiff, welches in jeder Runde Kanonenkugeln abfeuert. Steht ihr auf einem der beschossenen Felder, werdet ihr an eine andere Ecke des Feldes katapultiert. Wie ihr euch denken könnt, geschieht dies meist zu eurem Nachteil. Neben diesen levelspezifischen Gefahren existieren auch üble Gesellen, die euch bestimmt nichts Gutes wollen. Zum Beispiel der kleine fiese Boo: Gelangt ihr auf sein Feld, könnt ihr ihn beauftragen, von einem Gegner eine bestimmte Menge seiner hart verdienten Münzen zu klauen und sie anschließend auf euer Punktekonto zu überwiesen. Doch überlegt euch gut, von welchem Spieler ihr die Münzen stibitzt. Manche Kontrahenten reagieren auf solche Diebstahlaktionen sehr allergisch und üben auch prompt Rache!

© 1999, 2000 Nintendo / HUDSON SOFT



VON KNALLHARTEN BRETT- UND FORDERNDEN ZWISCHEN-SPIELCHEN!

Zunächst entscheidet ihr, in welcher der bunten Welten ihr zur Sache schreiten wollt. Egal, ob ihr die Piraten, die Cowboys oder eine andere Kulisse wählt: Der Aufbau bleibt immer derselbe. Vom Basisspiel aus, in dem ihr entsprechend eures gewürfelten Wertes von Feld zu Feld zieht, gelangt ihr zu den einzelnen Minispielen. Diese sind in zwei grundlegende Kategorien eingeteilt: Brettspiele und Zwischenspiele. Während Zwischenspiele nach jeder Runde stattfinden, gelangt ihr zu den Brettspielen, wenn ihr auf ein grün markiertes Feld kommt. Vor dem Start erhaltet ihr noch eine detaillierte Erklärung, was ihr zu tun habt, und ab geht die Post.

Es existieren drei verschiedene Arten von Brettspielen: Item-, Battle- und Duelling-Spiele. Ihr könnt sie aber erst zocken, wenn ihr eines der grünen Felder betretet. Worin unterscheiden sie sich im Einzelnen?

- **Bei den verschieden Item-Spielchen müsst ihr im Alleingang eine Aufgabe lösen. Als Preise winken euch zum Beispiel Münzen, Pilze und Schlüssel.**
- **In den Battle-Spielen geht es darum, sich gegen einen oder mehrere Kontrahenten durch zusetzen. - Duelling-Spiele bestreitet ihr gegen eine Person, die euch vorher herausgefordert hat. Vor dem jeweiligen Match setzt jeder Teilnehmer einen bestimmten Geldbetrag. Der Gewinner erhält als Preis die gesammelten Einsätze.**
- **Die Zwischenspiele unterscheiden sich jeweils in der Anzahl der Teilnehmer: Entweder spielen alle Zocker zusammen oder jeder für sich. Auch Spiele, in denen Zwei gegen Zwei antreten oder einer es mit dem ganzen Rest aufnimmt, stehen auf dem Programm.**

Ihr seht: In jedem Level stecken noch viele andere versteckte Mini-Games. Das bedeutet abwechslungsreiche Unterhaltung und viel Party-Fun!

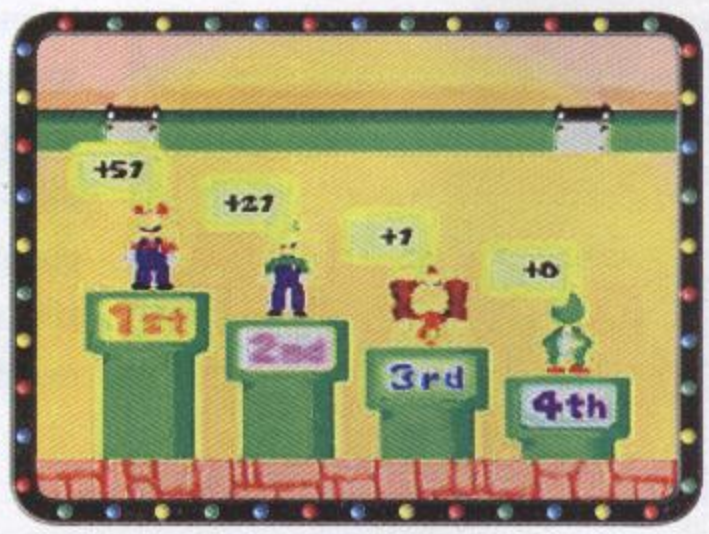
IM LAND, IN DEM DIE MINISPIELE AUF DEN BÄUMEN WACHSEN!

Der holzige Woody ist der Herrscher über das Minispiel-Land. Der freundliche Baum tauscht eure wacker verdienten Münzen in wertvolle Herausforderungen um: So könnt ihr alle Minispielchen freischalten und mit einem Freund nach Herzenslust zocken. Sobald ihr sie alle gekauft habt, führt euch Woody in die geheime Minispielbahn. Dort könnt ihr mit Freunden in neun Leveln alleMini-Games durchzocken. Von Level zu Level werden die Aufgaben natürlich schwieriger und ihr müsst euch kräftig ins Zeug legen, wenn ihr alle Hürden meistern wollt.

EURE BESTEN GEWINNCHANCEN!

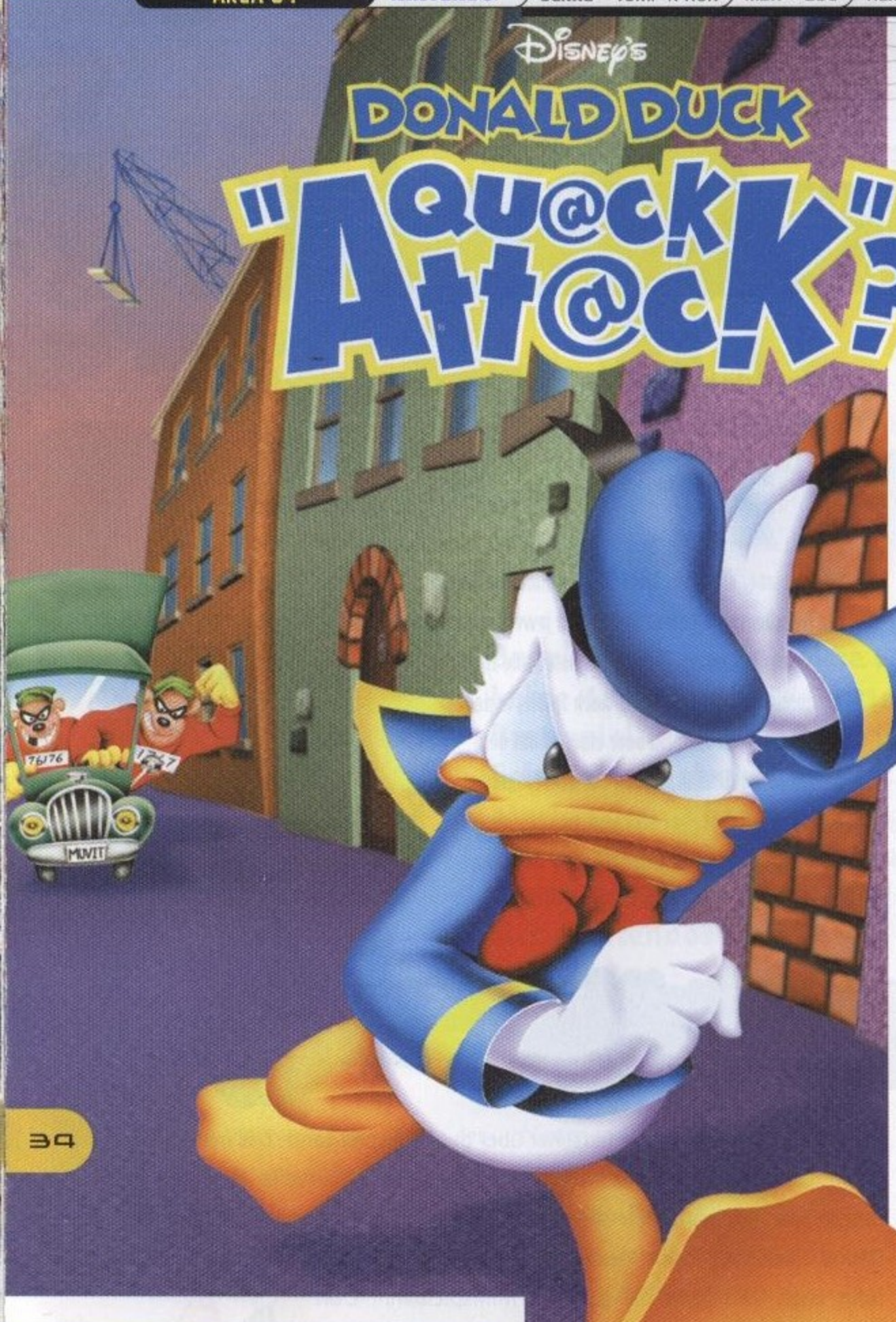
Es gibt zwei unterschiedliche Wege, ein Spiel zu euren Gunsten zu entscheiden. Entweder ihr habt am Ende die meisten Münzen oder aber ihr besitzt die meisten Sternchen.

Die zweite Methode ist weitaus sicherer, da Sterne um einiges wertvoller sind als Münzen. Um an diese seltenen Sammlerstücke zu gelangen, müsst ihr aber erst den kleinen Toad aufsuchen. Sobald ihr sein Feld betretet, fragt er euch, was ihr kaufen möchtet. Nachdem ihr mit ihm ins Geschäft gekommen seid, wechselt er zu einem anderen Feld. Ihn zu finden ist also eine spannende Angelegenheit. Aus diesem Grund solltet ihr all eure Münzen in den Kauf von Sternen investieren und euer Geld nicht für überflüssige Artikel wie Schlüssel zum Fenster hinauswerfen .



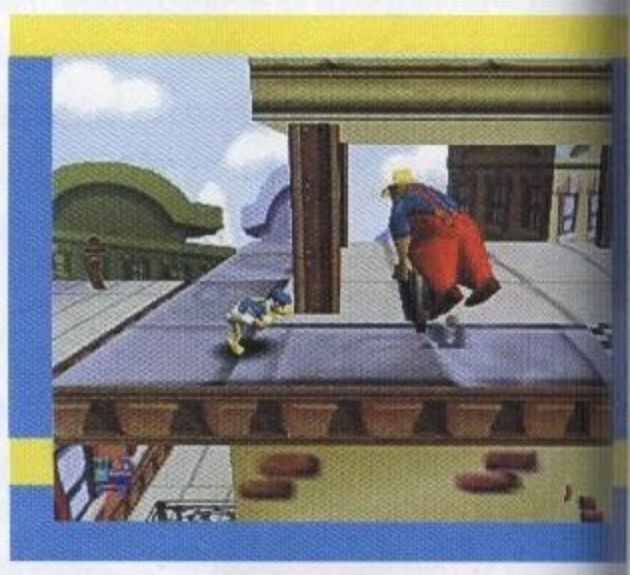
Disney's DONALD DUCK "Qu@ck Att@cK"?*!

Wer hat einen extrem geizigen Onkel, immer Pech und drei schlaue Neffen? Ganz klar, die Rede ist von Donald Duck. Wieder einmal erlebt er ein haarsträubendes Abenteuer, in dem er seine geliebte Daisy retten muss. Und natürlich sind auch diesmal viele bekannte Entenhausener Gesichter mit dabei. [fm]



DAISY GEKIDNAPPT!

Daisy ist in Ausübung ihrer Reporter-Tätigkeit gerade dabei, Bilder von Merlocks altem Tempel zu machen, als das Unglück geschieht: Der böse Magier taucht höchst persönlich auf und entführt die Enten-Dame. Natürlich kann Donald nicht untätig herumsitzen und warten, bis sein Herzblatt von selbst wieder auftaucht. Spontan wie er ist, bricht er sofort auf, um sie zu suchen. Doch er bleibt nicht allein. Sein Erzrivale im ewigen Kampf um Daisys Herz, Gustav Gans, will die Gelegenheit nutzen und die liebliche Ente finden, bevor ihm Donald in die Quere kommt. Klar, dass es ihm nur darum geht, Donald im Streit um Miss Ducks Gunst zu übertrumpfen.



Als logische Folge entbrennt ein verbissener Wettlauf zwischen den Beiden. Wer findet Daisy zuerst?

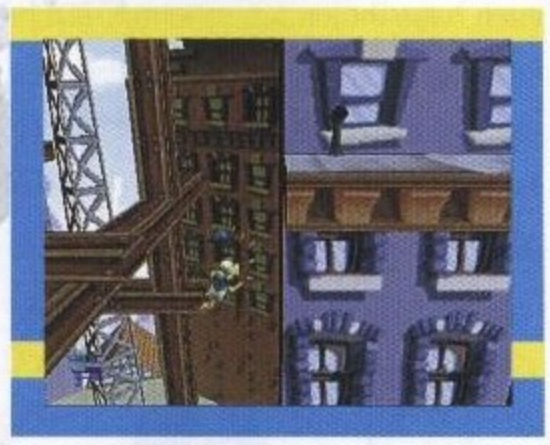
LAUF, DONALD, LAUF!

In comic-mäßig gezeichneten 3-D-Landschaften steuert ihr den brillant animierten Donald durch sechs verschiedene Level. Der ulkige Erpel hüpft, rennt und tritt sogar mal ordentlich zu, wie es sich für ein gutes Jump'n'Run gehört. Besonders die bekannte Quak-Stimme bringt eine Menge Disney-Flair herüber.

Auch erwarten euch eine ganze Menge Überraschungen und lustige Ideen, die garantiert für einige Lacher sorgen werden. Mit Quack Attack erlebt ihr mal wieder ein absolut gelungenes Jump'n'Run, das Donald und seinen Freunden voll gerecht wird. Auf nach Entenhausen!

AUF INS ABENTEUER!

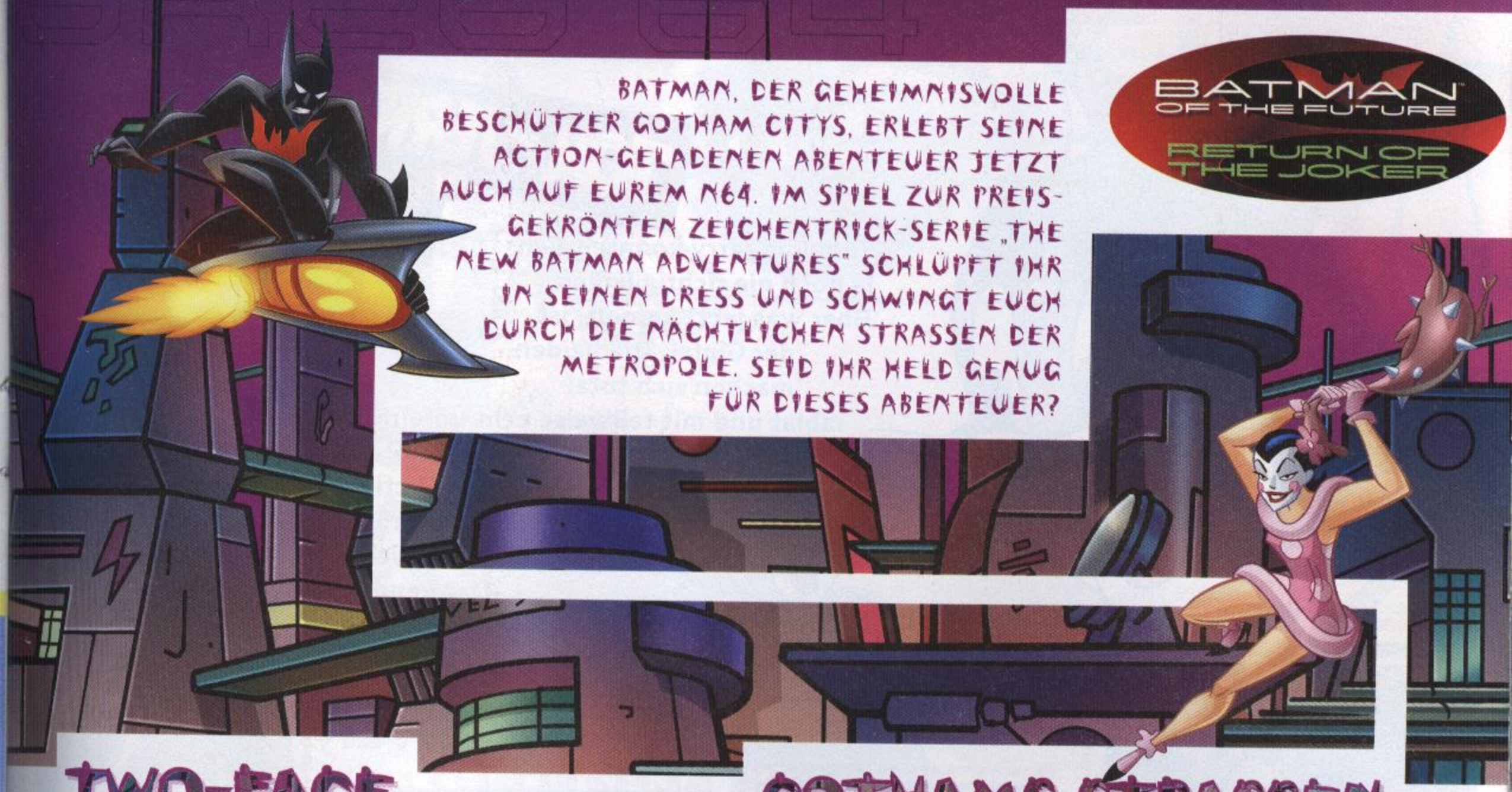
Um zu Merlocks Festung vorzudringen, muss Donald in vier unterschiedlichen Welten Teile eines Spiegels finden. Er benötigt die Segmente zum Bau einer Maschine, die mit Hilfe von reflektierten Strahlen Merlocks Zauberkraft brechen soll. So eine komplizierte Idee kann natürlich nur vom genialen Daniel Düsentrieb stammen. Mit einer von dem Erfinder gesteuerten Teleportier-Maschine wird Donald von Welt zu Welt befördert. Jede Welt besteht aus sechs verschiedenen Leveln. Zwischen vier von ihnen könnt ihr nach Belieben hin und her springen. Neben den Spiegelteilen sind außerdem noch die versteckten Spielzeuge der Neffen Tick, Trick und Track zu finden. Habt ihr alle Spielzeuge zusammengetragen, öffnet sich ein Bonus-Level. Die Krönung des Abenteuers ist selbstverständlich auch bei Quack Attack die Begegnung mit dem Obermotz: Hier bekommt ihr es mit einem besonders großen Gegner zu tun, der nur mit viel Köpfchen besiegt werden kann.



© 2000 DISNEY
© 2000 UBI SOFT ENTERTAINMENT
ALL RIGHTS RESERVED

BATMAN, DER GEHEIMNISVOLLE BESCHÜTZER GOTHAM CITYS, ERLEBT SEINE ACTION-GELADENEN ABENTEUER JETZT AUCH AUF EUREM N64. IM SPIEL ZUR PREIS-GEKRÖNTEN ZEICHENTRICK-SERIE „THE NEW BATMAN ADVENTURES" SCHLÜPFT IHR IN SEINEN DRESS UND SCHWINGT EUCH DURCH DIE NÄCHTLICHEN STRASSEN DER METROPOLE. SEID IHR HELD GENUG FÜR DIESES ABENTEUER?

BATMAN OF THE FUTURE
RETURN OF THE JOKER



TWO-FACE AUF DER FLUCHT

Batmans alter Widersacher, der verrückte Two-Face, ist aus dem Arkham-Asylum-Gefängnis ausgebrochen und zieht eine Spur des Chaos hinter sich her. Zahlreiche Kriminelle haben sich ihm angeschlossen und versetzen unter seiner Führung die Stadt in Angst und Schrecken. Die Polizei ist am Ende ihrer Kräfte und kann nur noch auf einen Helden hoffen: Batman!

SCHILLERNDE COMIC-WELTEN

Die 18 abwechslungsreichen Level werden in einer Grafik päsentiert, die jeden Comic-Fan sofort an die berühmte Vorlage erinnert. Batmans Bewegungen sind absolut comic-mäßig und lassen die Jagd auf Two-Face wie eine Episode aus der Serie erscheinen. Auch die stimmungsvolle Sound-Kulisse versetzt euch direkt nach Gotham City. Zieht euch also die Umhänge über, schnallt den Batgürtel um und beweist euer Geschick im Einsatz gegen die Super-Schurken!

GOTHAMS STRASSEN

Wie immer verlässt sich Batman auf seinen Verstand und einen ganzen Haufen technischer Spielereien, die ihm die Verbrecher-Jagd erleichtern. Ihr habt sogar die Gelegenheit, euch ans Steuer des legendären Batmobils, des Batcycles oder auch des Batwings zu setzen. Steuert ihr mal nicht gerade eines dieser tollen Vehikel, kämpft sich Batman in bester Fledermaus-Manier durch die dunkeln Straßen seiner Stadt. Die Fäuste fliegen und unachtsame Gegner müssen immer mit einem Sprung-Angriff rechnen. Außer seinen unglaublichen Kampfkünsten kommt auch Batmans legendärer Werkzeug-Gürtel voll zur Geltung. Sein gefürchteter Batarang erwischt die Schurken selbst aus großer Entfernung. Der Enterhaken hilft beim Erklimmen hoher Gebäude, und wozu die Bomben gut sind, ist wohl offensichtlich. Für jede Situation hält Batman das richtige Mittelchen bereit. Als Multi-Millionär Bruce Wayne kann er sich das schließlich auch leisten.

Doch rohe Gewalt allein wird euch sicher nicht weit bringen. Der richtige Einsatz eurer Fähigkeiten und Waffen will wohl überlegt sein. Oftmals ist es sogar sinnvoller, einem Kampf auszuweichen und den sichereren Weg über die Dächer zu nehmen. Neben Batman habt ihr auch die Möglichkeit, das reizende Batgirl zu spielen. Dass sie eine Lady ist, soll aber nicht zu dem Gedanken verleiten, sie könnte einem Kräftevergleich mit Batman nicht standhalten. Die Verbrecher vermöbelt sie genau so unerbittlich wie ihr männlicher Kollege.

© BATMAN, and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics © 2000.

TOM and JERRY IN FISTS OF FURRY

Tom und Jerry konnten sich ja noch nie richtig leiden. Aber was jetzt kommt, ist der Gipfel. Die beiden machen sich total rabiat und mit teilweise echt unfairen Methoden die Hölle heiß!

Die Folge: Ein Action-Titel, der selbst gut geölte Controller an die Grenze ihrer Funktionstüchtigkeit bringt.

Das kann ja heiter werden! **[lk]**

DIE ULTIMATIVEN PRÜGELKNABEN

Es gibt ja wirklich Unmengen von Prügelspielen. Aber die beiden abgedrehten Cartoon-Stars Tom und Jerry sind einfach unbeschreiblich. Dass dieses Spiel ein Prügel-Zock par Excellence ist, will man angesichts der Hauptdarsteller zuerst gar nicht glauben. Aber wer den cholerischen Tom und den superschlauen Jerry kennt, weiß, dass gerade die kleinsten Helden immer noch die größten Gemeinheiten auf Lager haben!

WER KÄMPFT BESSER?

Kämpfen können Katz' und Maus gleichermaßen gut. Und deshalb könnt ihr euch bei eurer Wahl einfach nur für den Star entscheiden, der euch sympathischer ist. Je nachdem, mit welcher Figur ihr spielen wollt, gelangt ihr in unterschiedliche Umgebungen.

Wenn man sich für Jerry entscheidet und von Tom mit Stühlen und Vasen beworfen wird, sieht man zunächst wenig Chancen für den armen Kleinen. Doch nach einigen Minuten werdet ihr merken, was die winzige Maus so drauf hat: Sie kann genauso fest zuschlagen wie Tom. Außerdem kann Jerry dem cholerischen Kater alles Mögliche entgegen schleudern: Krüge, Melonen und vieles mehr stehen dabei zur freien Verfügung. Und wenn Tom gerade mit übelsten Absichten einen Gegenstand in die Hand nimmt, kann Jerry seine Schnelligkeit ausspielen und ihn mit gekonntem Mäuse-Kung-Fu ausknocken. Aber auch, wenn ihr euch für Tom entscheidet, werdet ihr merken, dass Jerry eine wuselige Kampfmaschine ist, die sich nicht so leicht unterbuttern lässt. Immer wenn Tom gerade zuschlagen möchte, ist Mr. Mouse schon wieder woanders und schmeißt womöglich noch mit Tomaten. Ihr seht: Beide Figuren haben eine Vorliebe für Wurfgeschosse. Das ist nämlich die effektivste Methode, dem Gegner Energie-Punkte abzuziehen. Der Angegriffene erleidet so viel mehr Schaden, als wenn ihr sinnlos auf ihn einschlagt. Werft also mit allem, was nicht festgeschraubt ist!

SCHNAPPT EUCH DIE BONI!

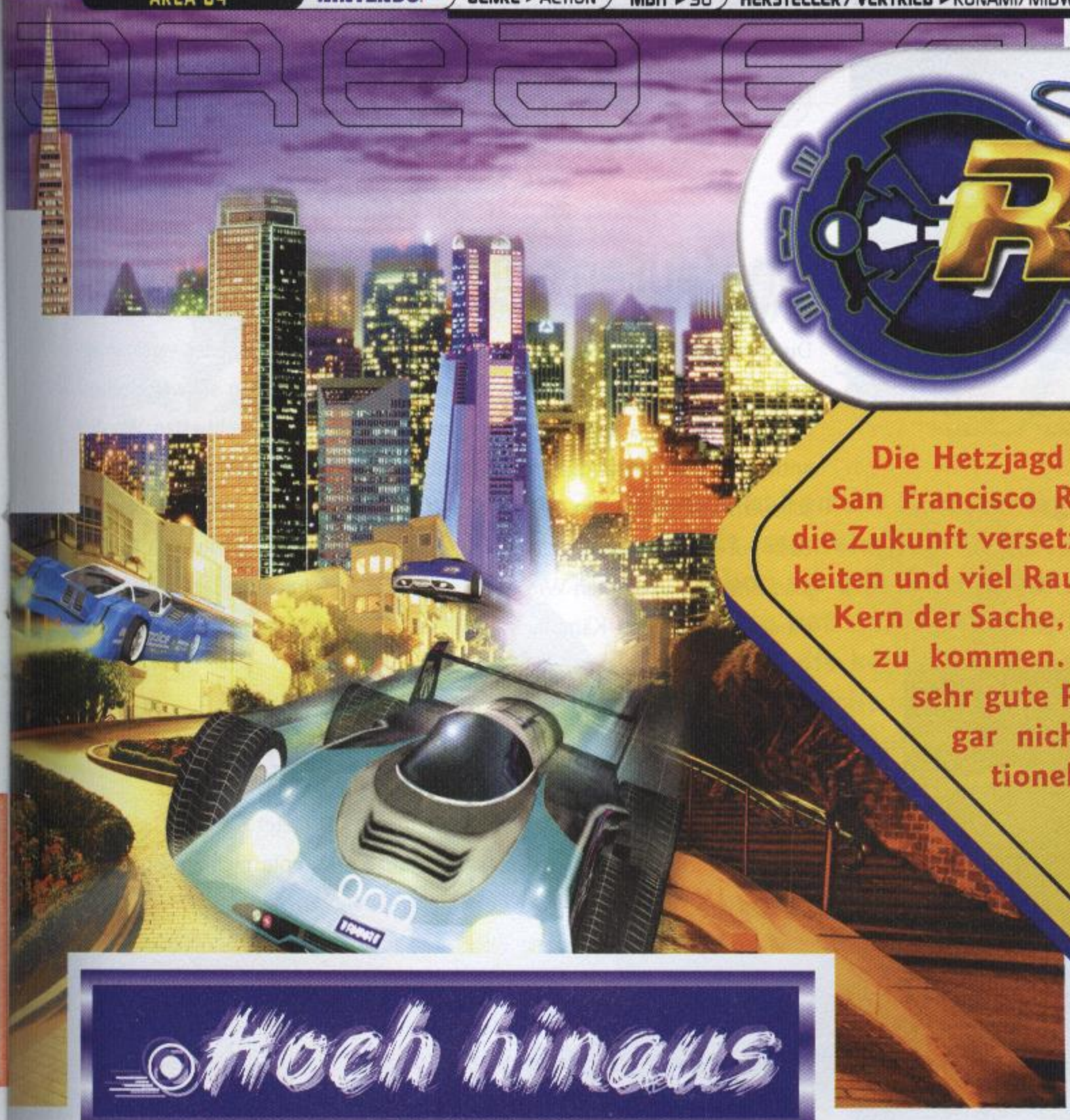
Manchmal erscheint ein blinkendes Fragezeichen. Dann heißt es: Nichts wie hin, bevor der Gegner es sich holt – ein nützlicher Bonus wartet! Da gibt es zum Beispiel einen Ballon, der den Kämpfer einschließt und für eine gewisse Zeit unbesiegbar macht. Also schnell draufhauen, bevor der schützende Segen wieder weg ist! Ein weiteres Beispiel für die nützlichen Helfer ist eine Art Kraftverstärker: Das Ding lässt euren Held noch schlagkräftigere Argumente vorbringen.

WIE IM COMIC-STRIP!

Die 3-D-Grafik kann nicht zuletzt dank der ulkigen Gesichtsausdrücke der beiden Kampf-Hähne voll überzeugen. Die Umgebungen, in denen die spaßigen Kämpfe stattfinden, sind ebenso bunt wie die Helden komisch, was das Spiel zu einem echt ulkigen Erlebnis macht. Die Charaktere sind einfach zu steuern und auch der Sound ist stimmig. Spaß, Action und fetzige Kämpfe mit Tom, Jerry, ihren Freunden Spike und Tuffy und vielen anderen Toon-Stars sind garantiert!

TOM AND JERRY, AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 2000.

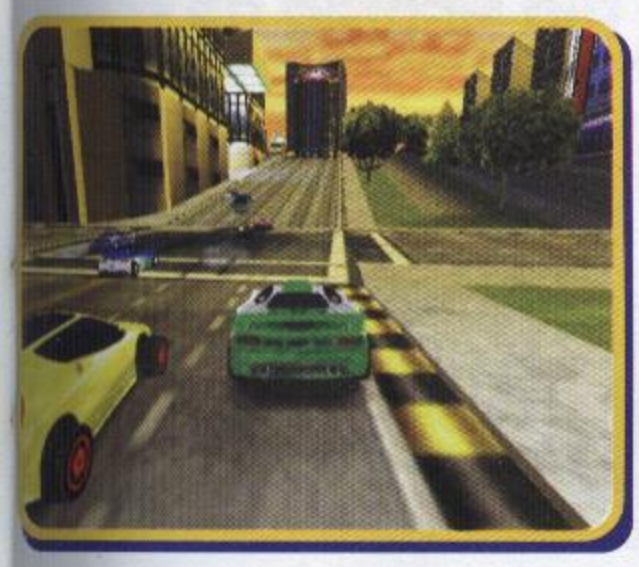
San Francisco Rush 2049



Die Hetzjagd geht weiter! Der dritte Teil der San Francisco Rush-Serie wurde fünfzig Jahre in die Zukunft versetzt. Dadurch entstehen neue Möglichkeiten und viel Raum für frische Ideen. Natürlich ist der Kern der Sache, immer noch, als Erster durchs Ziel zu kommen. Da die Gegner aber allesamt sehr gute Piloten sind, wird es für euch gar nicht so leicht, auf konventionelle Weise zu gewinnen.

Hoch hinaus

Auf jeder Strecke gibt es viele Abkürzungen, die ihr aber erst mal finden müsst. Außerdem haben die Wagen der Zukunft im Gegensatz zu denen des Vorgängers ausfahrbare Flügel. Mit



deren Hilfe gelangt ihr an versteckte Münzen, die euch weitere Streckenabschnitte zugänglich machen und Extras wie neue Wagen einbringen.

Die Münzen sind teilweise sehr gut versteckt, so dass ihr die Strecken im Übungs-Modus erst einmal genau erkunden solltet. Nicht selten befinden sich die Münzen in unerreichbar anmutenden Höhen. Aber dank der Flügel und einem gehörigen Überschuss an Speed wird euer Wagen kurzzeitig zu einem Jet, für den selbst die höchsten Gebäude kein Problem darstellen. Eure neuen Flugfähigkeiten kommen im Stunt-Modus besonders gut zur Geltung, und spektakuläre Flugeinlagen verbessern euren High-Score. Die besten Fahrer unter euch kommen im Stunt-Modus sogar ohne

die Flügel aus, was besonders viele Punkte einbringt. Aber Vorsicht: Ohne die stabilisierende Wirkung der Tragflächen wird jede Landung zu einem Glücksspiel.

Was ihr wollt

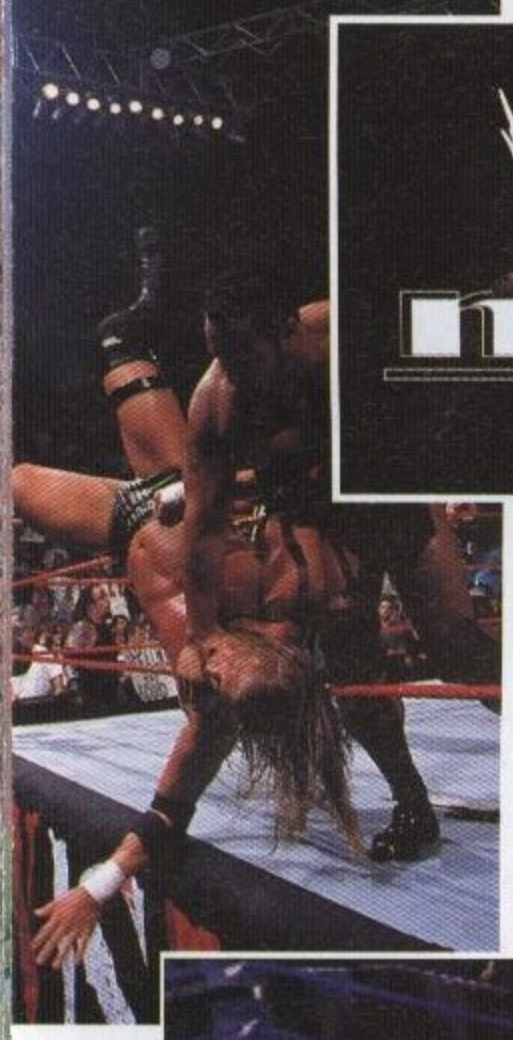
Ihr habt die Möglichkeit, die insgesamt 13 Autos nach Belieben zu lackieren und verschiedene Einstellungen auszuprobieren, um Einfluss auf die Fahrleistungen eurer Boliden zu nehmen. So könnt ihr zum Beispiel unterschiedliche Motor-Typen einsetzen oder das Fahrwerk abstimmen. Euch erwarten insgesamt 18 Rennstrecken und vier Stunt-Kurse, von denen der Großteil erst freigespielt werden muss.

Hinzu kommt noch der Battle-Modus, in dem vier Spieler per Split-Screen gleichzeitig los heizen. Voll bepackt mit Raketen, Gewehren und Minen gilt es, den anderen auf einer der acht Strecken eins überzubraten und als Letzter übrig zu bleiben.

Dank der verschiedenen Modi bekommt ihr quasi drei Spiele auf einmal. Allein das Erkunden und Aufspüren aller Geheimnisse der normalen Rennstrecken wird euch lange beschäftigen. Habt ihr davon genug, könnt ihr im Stunt-Modus wahnsinnige Sprünge probieren und den besten Bruchpiloten ermitteln. Reicht euch das immer noch nicht, bleiben euch noch die packenden Gefechte im Vier-Spieler-Modus.

Worauf wartet ihr also noch? Zieht die Helme auf und schnallt euch an, denn im Jahre 2049 erobert das Autofahren die dritte Dimension!

SAN FRANCISCO RUSH TM 2049 © 1999 Midway Games West Inc. All Rights Reserved.
SAN FRANCISCO RUSH TM 2049 is a trademark of Midway Games West Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed by Midway Games Ltd.



WWF No Mercy

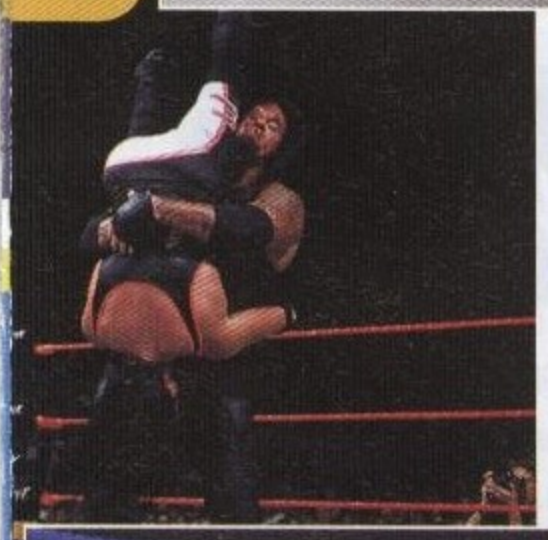
Wenn sich mit Bergen von Muskeln bepackte Männer freiwillig die Köpfe einschlagen und sich quer durch ein von Seilen begrenztes Quadrat schleudern, kann das eigentlich nur eins heißen: Wrestling!

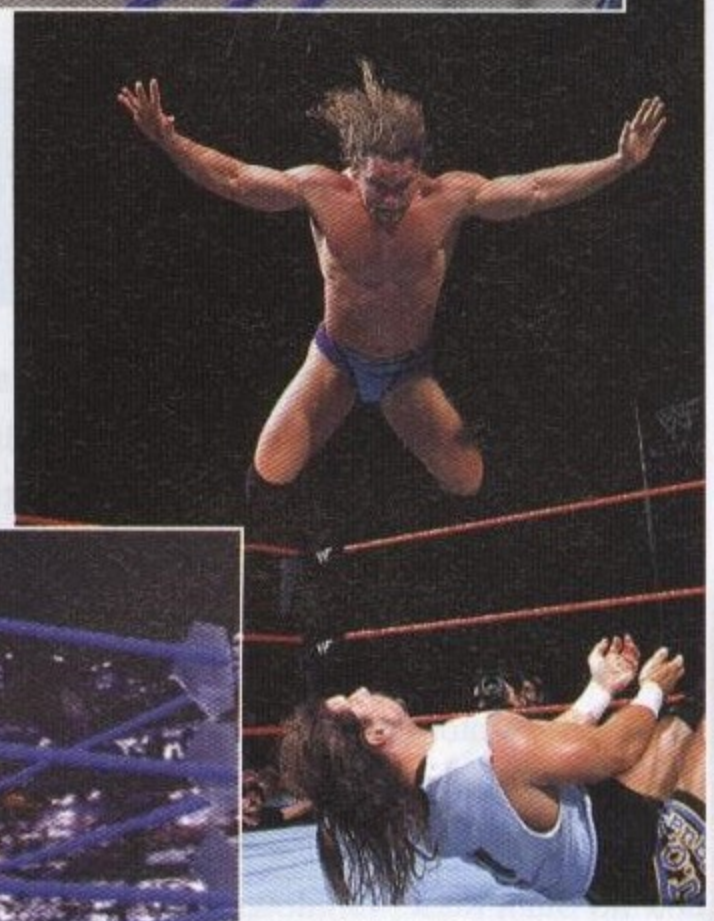
Ein Haufen außer Rand und Band!

Die gesamte World Wrestling Federation-Elite hat sich wieder versammelt, und das aus nur einem Grund: Sie wollen euch das Leben schwer machen! In **WWF No Mercy** könnt ihr gegen mehr als 65 der weltbesten Wrestler antreten. Selbstverständlich seid ihr dabei nicht ganz alleine. Massen von Zuschauern sind gekommen, um dem Spektakel beizuwohnen. Allerdings bieten sie euch nur eine moralische Stütze. Kämpfen müsst ihr schon selber. Ob ihr dazu jetzt einen der bekannten Wrestler nehmt, oder euch mit dem Create a Wrestler-Modus selbst einen Kämpfer erstellt, bleibt voll und ganz euch überlassen.

Wirklich gnadenlos

Im Vergleich zum Vorgänger Wrestlemania 2000 bietet **WWF No Mercy** eine ganze Menge neuer Features. So sind die Kämpfe nicht mehr auf den Ring beschränkt: Ihr könnt eure Kontrahenten auch in der Umkleide vertrimmen oder sie sogar einen Blick unter den Tisch der Jury werfen lassen: Natürlich nur, wenn sie diesen vorher auch ordentlich geknutscht haben! Außerdem stehen euch noch eine ganze Reihe brauchbarer Utensilien zur Verfügung: Neben Stühlen und Billardqueues finden sich bestimmt noch einige Gegenstände, mit denen ihr eure Gegner den Brettern ein Stück näher bringen könnt. Und wenn sich euer Herausforderer mal einen Baseballschläger schnappt, ist das auch nur halb so wild: Ihr müsst nur schnell genug sein, ihm diesen wieder abzunehmen – auf diese Weise dreht ihr den Spieß einfach um!





Ein Schlag hier, ein Schlag da - jeder bekommt was ab!

Die verschiedenen Spielmodi lassen die Herzen der Wrestlingfans höher schlagen! So gibt es jetzt neben dem Survival- und Royal-Rumble-Modus auch das lang ersehnte Leiter-Match. Hier müsst ihr versuchen, mit einer Leiter ein Objekt, das hoch über dem Ring hängt, herunter zu holen. Es hindert euch allerdings niemand daran, diese Leiter auch zu etwas anderem zu missbrauchen!

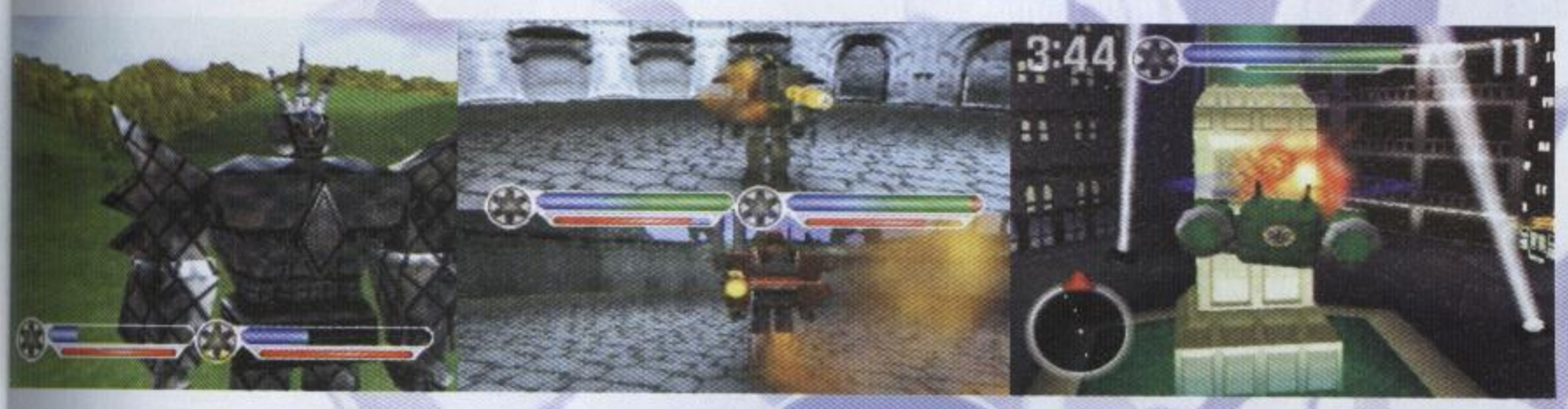
Ganz neu ist auch die Option, ein Match als Schiedsrichter zu leiten, falls ihr mal eine kleine Verschnaufpause braucht. Aber was ist schon so ein Kampf mit einem unparteiischen Schiedsrichter? Richtig gedacht: Langweilig! Genau aus diesem Grund steht euch hier die Möglichkeit offen, euch nach Herzenslust in das Geschehen einzumischen und so dem einen oder anderen Kontrahenten zum Sieg zu verhelfen.

Wenn euch die computergesteuerten Gegner aber einfach zu schwach sind, könnt ihr euch gerne im Multiplayer-Modus versuchen. Mit bis zu drei eurer Freunde lasst ihr es dann so richtig krachen. Ob dann jeder gegen jeden kämpft, oder ihr euch im Tag-Team-Modus gegenseitig die Knochen zurechtbiegt, spielt da eigentlich keine große Rolle mehr. Denn wie heißt es doch so schön: Gemeinsam prügelt es sich einfach besser!

THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SABAN'S POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Darauf haben die Fans der legendären Truppe schon lange gewartet – seit fast zehn Jahren gibt es sie im Fernsehen, aber bisher haben sie den Sprung auf unsere Konsolen noch nie gewagt. Nun hat sich THQ ihrer angenommen und dafür gesorgt, dass die beliebten Monster-Jäger endlich auch in der Spielewelt für Recht und Ordnung kämpfen: Die Power Rangers stürmen das Nintendo64! Mal sehen, was die Entwickler aus der starken Lizenz gemacht haben ...



RETTET, WAS ZU RETTEN IST!

Ihr habt die Möglichkeit, euren Lieblings-Power-Ranger zu steuern: Vier Szenarien sind mit ihm zu durchlaufen, in denen es allerhand zu erledigen gibt: Ihr werdet Menschen retten, wertvolle Münzen sammeln, brennende Autos löschen sowie giftige Flüssigkeiten entfernen müssen. Dazu stehen euch eine Vielzahl starker Fahrzeuge zur Verfügung, wie zum Beispiel ein Lastwagen, der Gift aufsaugt, oder ein Löschfahrzeug, mit dem man jedem Flammeninferno die Stirn bieten kann.

Als besonderes Bonbon könnt ihr den Kampfroboter Megazord lenken, der mit seinen Feinden kurzen Prozess macht. Und die Ausrüstung ist natürlich vom Feinsten: Im Kampf gegen die gemeinen Monster könnt ihr alle bekannten Power-Ranger-Waffen einsetzen. Die Endbosse sind allerdings nicht zu verachten: Da ist der teuflische Diabolico, der gefährliche Magmavore und viele andere Ungetüme, die ihr vielleicht schon aus der Serie kennt. Aber mit euren Waffen und etwas Köpfchen werdet ihr den Typen das Handwerk schon irgendwie legen.

DIE POWER RANGERS IN DER KLEMME!

Die Welt befindet sich in großer Gefahr: Die Power Rangers wurden gekidnappt! Aber zum Glück nicht alle. Ihr seid die Einzigen, die diesem Schicksal entrinnen konnten: Findet den Rest eurer Elite-Truppe und befreit sie. Kämpft gegen Monster und andere Fieslinge aus dem Power-Rangers-Universum und rettet den Planeten. Denn sie wird in einem verheerenden Monster-Chaos untergehen, wenn ihr es nicht schafft, euren Leuten aus der Klemme zu helfen.

EIN SPIEL FÜR ECHTE RANGER-FANS UND ALLE, DIE ES WERDEN WOLLEN!

Die Power Rangers laufen nun schon seit geraumer Zeit im Fernsehen, was bezeichnend für die Beliebtheit der mutigen Monster-Jäger ist. Und das Spiel knüpft direkt an die Serie an: Alle bekannten Power Rangers mischen in dem Action-Knaller mit. Aber nicht nur das: Sogar der Titanium-Ranger der siebten Staffel ist im Einsatz. Überhaupt wurde bei der Umsetzung des Spiels sehr auf Authentizität geachtet: Die Sprache der Ranger ist so wie in der beliebten Serie, denn die Original-Stimmen der Sprecher und Sprecherinnen wurden auch im Spiel verwendet. Und der Sound kann sich wahrlich hören lassen: Effekte und Musik werden nicht nur den Fans der Serie ins Ohr gehen. Zwischen den mehr als zwanzig Leveln laufen zahlreiche FMV-Sequenzen ab, welche die Story vorantreiben und euch in die beliebte TV-Serie hinein versetzen. Und dass Rangers und Spielwelten in 3-D-Grafik gestaltet sind, ist wohl Ehrensache.

THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE TM - GAME AND SOFTWARE © 2000 THQ INC. POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE AND ALL RELATED LOGOS, CHARACTERS, NAMES AND DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE THE EXCLUSIVE PROPERTY OF SABAN ENTERTAINMENT INC. AND SABAN INTERNATIONAL N V FOX KIDS LOGO TM AND © 2000 FOX. ALL RIGHTS RESERVED.

FORGOTTEN HEROES

METROID II
RETURN OF SAMUS

N-File Nr.00001

Name: Samus Aran
Geburtsort: Ysae Kaeps
Größe: 1,78 m · Gewicht: 68 kg

Spiele

Metroid (NES)
Metroid 2: Return of Samus (Game Boy)
Super Metroid (Super Nintendo)

Status

Samus Aran ist eine Spezialagentin der Föderation V.I.T.A.G.E.N. im Jahre 20X5.
In bislang drei Teilen setzte sie ihre Fähigkeiten ein, um das Universum vor der Bedrohung durch Mother Brain und ihre Piraten, die ihren Hauptsitz auf dem Planeten Zebes eingerichtet haben, zu beschützen.

Info

Der Name des Titels stammt von der Bezeichnung einer außerirdischen Lebensform, die von den Föderations-Wissenschaftlern eben „Metroid" genannt wurde. Die fremdartigen Geschöpfe brachten bald nach ihrer Entdeckung die schreckliche Mother Brain hervor, die von ihrer Entstehung an die Herrschaft über die Menschheit zu erringen sucht.

Kultfaktor: 10

Super Nintendo

SNES

SNES

AUF NINTENDOS FREMDEN WELTEN

Die **Metroid**-Serie erlangte schon mit dem ersten Titel auf dem NES Kult-Status unter den Action-Adventures. Die Möglichkeit der Erweiterung von Samus Arans vielseitigen Fähigkeiten sowie die hohe Anzahl der Level verliehen dem Spiel bereits zu NES-Zeiten eine enorme Komplexität. Die sich im Laufe des Spiels verbessernden Fähigkeiten der Agentin ermöglichen es ihr, in immer neue, zuvor unerreichbare Regionen vorzudringen. Mit verschiedenen Kampfanzügen und Spezial-Schuhen könnt ihr etwa Geheimwege entdecken, die euch zu leistungsfähigen Extra-Waffen führen. Das bedeutet, dass ihr einige Level mehrmals durchsuchen müsst, um die an euch gestellte Aufgabe zu erfüllen. Das Spiel-Prinzip wurde in den beiden Nachfolgern für den Game Boy und das Super Nintendo konsequent weiterentwickelt. Der hohe Schwierigkeitsgrad veranlasste Nintendo damals, **Super Metroid** inklusive Spieleberater auf den Markt zu bringen. Der Spieleberater ist ein schöner Bonus und machte Super Metroid zu einem Verkaufsschlager. Fans der Agentin können sich freuen, denn ein weiteres Abenteuer für den neuen Gamecube von Nintendo steht schon in den Startlöchern.

MARIO TENNIS™

NINTENDO64

3	Mario Luigi	1	15
	Wario Waluigi	0	0

TUROK 3™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTSRESERVED.
Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.
Nintendo, Nintendo64 and are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1996 Nintendo ofAmerica Inc. Game Boy and Game Boy Color are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1989, 1998 Nintendo of America Inc.

TUROK

SHADOW OF OBLIVION™

© 2000 NINTENDO/CAMELOT.
© 2000 NINTENDO.

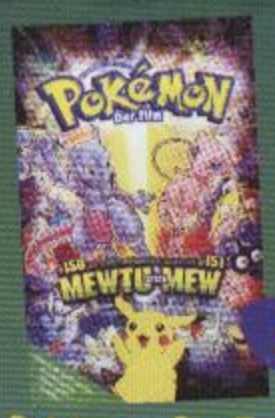
Anzeige

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!™

bei OTTO

Nintendo®

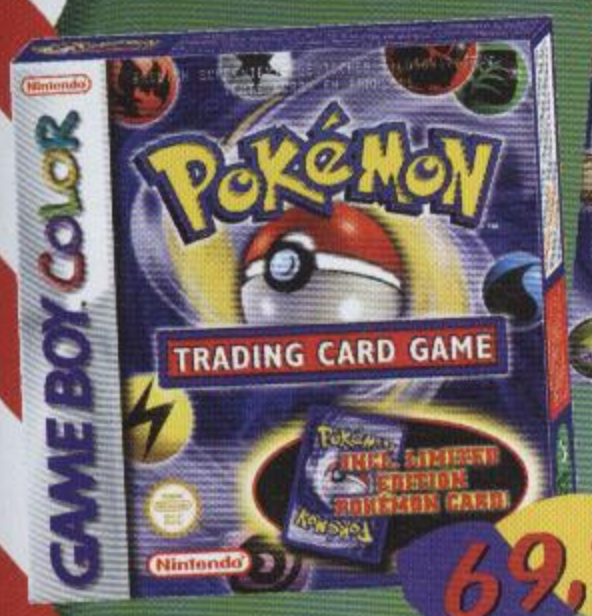


29,95

Pokémon - Der Film
als Video (ca. 96 Minuten).
FSK ab 6 Jahre.
Best-Nr. 367 160 E 29,95

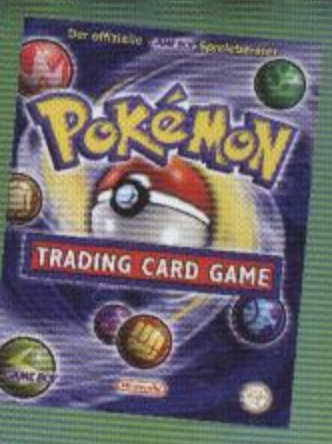
69,95

Pokémon Pinball
für Game Boy™ und Game Boy™ Color
Best.-Nr. 205 604 B 69,95



69,95

Pokémon Trading Card Game
für den Game Boy™ und Game Boy™ Color.
Best.Nr. 244 640 7 69,95



Offizieller Spieleberater
für Pokémon Trading Card Game
Best.Nr. 244 639 5 24,95

249,-

Pokémon Pikachu NINTENDO64
Incl. Controller. Ohne Spiel.
Best.-Nr. 343 592 N 249,-

149,95

Mickey's Speedway USA für Nintendo 64
Best.Nr. 244 643 3 149,95

69,95

Moorhuhnjagd
für Game Boy™ Color.
Best.-Nr. 351 148 7 69,95

129,95

Mario Tennis für Nintendo 64
Best.Nr. 243 344 5 129,95

Noch mehr Pokémon Artikel findest Du in unseren Katalogen oder unter www.otto.de/telespiele

Mein Wunschzettel:

- Best.-Nr.
- Best.-Nr.
- Best.-Nr.

Bequem bestellen, rund um die Uhr - Bestell-Hotline:
OTTO 0180/53030

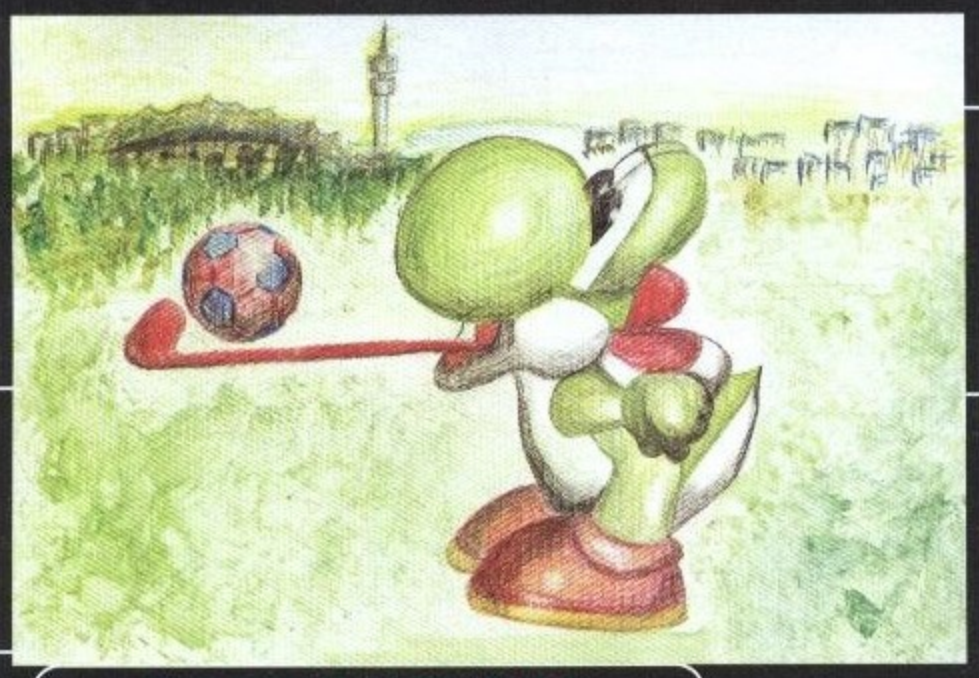
Bestell-Hotline rund um die Uhr
0180/53030
(24Pf./Min./ Telekom-Tarif)

Alle Preise zzgl. DM 8,95 Versandkostenpauschale pro Lieferung.

Otto-Versand (GmbH & Co.), 22172 Hamburg • © 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./ GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY



MARTIN HAUFFE
D-Essen

CHRISTIAN KIRSCHNICK
D-Hattingen

NADINE WOITSCHACH
D-Halle

TUROK WIEDER IN DEN DSCHUNGEL!

David Bolon, D-Düsseldorf

Nachdem ich eure geniale letzte Ausgabe gelesen habe, muss ich euch unbedingt schreiben. Ich wollte euch erst einmal für euren wunderbaren **Metal Gear Solid** Walkthrough danken. Hier stand ja wirklich alles drin, was man wissen musste, von Anfang bis Ende. Ich kam bei dem Spiel einfach nicht weiter, und obwohl ich sonst kaum Spielehilfen benutze, war es diesmal notwendig. **Auch der Turok3: Shadow of Oblivion**-Artikel war toll, macht weiter so! Wird Turok auch in Zukunft noch die Welt retten?

*Der **Metal Gear Solid** Walkthrough hat uns wirklich Einiges an Arbeit gekostet, aber es ist ja auch kein einfaches Spiel. Und „von Anfang bis Ende" ist ja wohl selbstverständlich, wir wollen euch ja nicht mittendrin auf das nächste Heft vertrösten! Mit den Hilfen von außen ist das so eine Sache, aber schließlich soll man sich ja von einem Rätsel nicht das Spiel verderben lassen. Und vor allem, alle Geheimnisse lassen sich nur schwer allein finden. Kommen wir zu Turok: Er wird bestimmt zurückkehren, schließlich ist er einer der letzten aktiven Dschungelhelden! Aber bis dahin kannst du ja noch **Turok 3 – Shadow of Oblivion** spielen und hast du eigentlich schon die Game Boy Color – Turok-Spiele durchgezockt?*

MEHR HISTORY!

Janine Lass, D-Solingen

Beim Lesen der neuen Ausgabe wurde mir eines klar, dieses Heft war eines eurer allerbesten! Besonders die **Zelda**-History war toll! Nicht einmal die (zu Recht) völlig untergegangenen CDI-Spiele habt ihr vergessen! Aber selbst die habe ich gespielt und ich fand sie auch so schlimm wie ihr. Bringt mal öfter so eine History zu den großen Spiele-Serien, so kann man wenigstens rausfinden, ob man alle kennt. Apropos riesiges Spiel-Universum, wie wäre es denn mit einer Donkey-Kong-History?

*Vielen Dank für das Lob, aber Vollständigkeit ist ja nun einmal da A und O einer History. Und dass bei einer so genialen Serie wie **Zelda** auch mal Ausreisser dabei sind, sei verziehen, die anderen Spiele waren ja umso großartiger. Das mit Donkey-Kong ist eine gute Idee, schließlich ist ja durch das neue Game-Boy-Color-Spiel **Donkey Kong Country** der Anlass gegeben.*

VERGESSENE HELDEN BETRAUERT

Mark Lende, D-Hamburg

Ich lese euer Heft nun schon viele Jahre, aber diesmal musste ich euch einfach schreiben. Seit langer Zeit bin ich Nintendo-Fan und eure letzte Ausgabe brachte mich den Tränen nahe. Nichtsahnend laufe ich in mein Kaufhaus um die neueste Ausgabe eures Heftes zu holen und schon springt mir ein längst vergessener Held entgegen. Endlich höre ich mal wieder was von **Kid Icarus**! Na gut, es ist zwar kein neues Spiel geplant (oder?), aber schön, dass er euch genauso lieb ist wie mir! Lasst die Forgotten Heroes leben!

*Natürlich bleiben die Forgotten Heroes, wohl jeder kann sich noch an seinen ersten Super-Video-Helden erinnern. Zu **Kid Icarus** gibt es noch nichts Neues zu vermelden, vielleicht fliegt er uns irgendwann einmal wieder in die Arme. Übrigens ist es schön, dass du ein Kaufhaus hast!*

ICH WILL ENTON!

Daniel Backmann, D-Leipzig

Hi, eure letzte Ausgabe war wieder einmal toll, vor allem das **Zelda**-Special und den **Mario Party 2**-Bericht fand ich genial. Wenn man sich die Zelda-Entwicklung und die neuesten Bilder anschaut, kann man ja echt gespannt sein, was da noch so an Spielen kommt. Aber zurück zum Heft: Besonders hat es mir das Enton auf dem Sprungturm angetan, hat man das nur in Tübingen gesichtet? Wie kann ich denn überhaupt Pokémon dazubringen, sich zu zeigen?

*Bei der Zelda-Serie kann man sich sicher sein, dass auch in Zukunft auf geniale Ideen und Rätsel und atmosphärische Umgebung gesetzt wird, **The Legend Of Zelda – Majora's Mask** ist wohl das beste Beispiel. Zu den Pokémon: Enton und die anderen Pokémon wurden in der ganzen Welt gesichtet, die meisten gab es aber in letzter Zeit in Sydney, doch dazu im Pokémon Championship-Bericht mehr. **Pokémon Snap**-Spieler wissen, dass Pokémon sich überall verstecken können. Aber bevor ihr euch die Räucherbälle um die Ohren haut oder die Eltern mit der Pokéflöte in den Wahnsinn treibt, benutzt lieber eure Zeichen- und Bastelkünste.*

ZUVIEL MULTIPLAYER?

Michael Pardon, D-Berlin

Als ich die letzte Ausgabe des Club Nintendo Magazin in der Schule gelesen habe (natürlich in der Pause), waren meine Freunde gleich Feuer und Flamme. Mit denen spiele ich nämlich immer die besten Party-Spiele, besonders **Mario Kart 64** und **Lylat Wars**. Ich finde es toll, dass es so viele Multiplayer-Spiele auf dem Nintendo64 gibt, und endlich kommt wieder Nachschub für mich und meine Kumpels! Aber nun habe ich wieder die Qual der Wahl, soll ich mich nun für **Mario Tennis** oder **Mario Party 2** entscheiden?

*Uns haben beide Spiele dermaßen gut gefallen, dass wir nur schwer eine Entscheidung fällen können. Sicher ist **Mario Tennis** das taktischere Spiel, aber für den schnellen und problemlosen Action-Kick ist man eher bei **Mario Party 2** zu Hause. Insgesamt sollte man beide Titel zumindest gesehen, noch besser sogar mit allen Freunden getestet haben.*

POWER PLAYER

Land:	Deutschland
Name:	Marcel Jünger
Alter:	13
Ort:	Meschede
Hobbies:	Club Nintendo lesen, Fußball, Tischtennis, WWF schauen, Game Boy, Super Nintendo und Nintendo64 spielen
Lieblingsspiele:	Terranigma, Lufia, Secret of Evermore, Zelda – A Link to the Past, The Ocarina of Time, Castlevania X
Größter Wunsch:	Einmal in der Club Nintendo als Power Player abgebildet zu sein

POWER PLAYER

Land:	Schweiz
Name:	Elzedin Coko
Alter:	12
Ort:	Uster
Hobbies:	Break-Dance, Nintendo spielen, Musik hören
Lieblingsspiele:	Donkey Kong 1-3, DK64, Pokémon Blaue Edition, Terranigma, Zelda, alle Mario-Spiele, WCW Mayhem
Größter Wunsch:	Im Nintendo Magazin abgebildet zu werden

POWER PLAYER

Land:	Österreich
Name:	Michael Pölzl
Alter:	12
Ort:	Ligist
Hobbies:	Fußball, Nintendo 64 spielen, Club Nintendo lesen
Lieblingsspiele:	Banjo-Kazooie, Mario Party, Pokémon Snap, Mario Kart, Mario Golf
Größter Wunsch:	Bei Mario Kart den Ghost und bei Dido Kong Racing TT erspielen. Einmal im Cl Nintendo Magazin abgebildet werden

PLAYER'S LOUNGE

AFFEN-FREUDE

Aline Hansen, D-Sindelfingen

Schon auf dem Super Nintendo und dem Game Boy war Donkey Kong mein absoluter Held. All seine Abenteuer habe ich durchgespielt! Und auf Bildern sieht es so aus, als wäre **Donkey Kong Country** verlustfrei auf den Game Boy übertragen worden, einfach toll!

Rare scheint wirklich alles getan zu haben, um dem SNES-Klassiker eine zeitgemäße Neuauflage zu verpassen. Besonders die Extras wie Bannerdruck oder das zusätzliche Level haben uns begeistert. Aber Rare scheint noch viel mehr auf die Beine stellen zu können, das geniale **Banjo-Tooie** *steht ebenso wie* **Mickeys Speedway USA** *unmittelbar vor der Tür.*

WEITERE LESERBRIEFE

Hallo ich bin Stefan und ich finde euer Heft einfach genial. Leider ist es bei mir immer sehr schnell vergriffen. Neben den vielen Pokémon-Informationen hat mir besonders das Zelda-Special und der Comic gut gefallen. Könntet ihr nicht mal wieder einen von den alten Comics bringen? Ich bin seit langer Zeit Nintendo-Fan. Schon auf dem Super Nintendo habe ich gerne Metroid und Zelda gespielt. Deshalb freue ich mich besonders auf den GameCube und das neue Spiel "The Legend of Zelda: Majora´s Mask" für das Nintendo 64. Gibt es die Special Edition wirklich nur bei euch? Auch ansonsten habe ich noch einige Fragen zu den neuen Nintendo 64-Spielen.

1. Hat man bei Zelda wirklich nur drei Tage Zeit, das Spiel zu lösen? Was passiert danach?

2. Stimmt es, dass es beim Pokémon Trading Card Game für den Game Boy Color Karten gibt, die in der "echten" Kartenausgabe nicht enthalten sind?

3. Gibt es auf dem Game Boy Color außer Pokémon Pinball eigentlich noch ein Spiel, dass das Rumble-Pak unterstützt?

Wow, Stefan, dass sind ja wirklich eine Menge Fragen! Hier kommen eine Menge Antworten:

Da die neuen Comics bei euch scheinbar besser ankommen als die alten, bleiben wir vorerst bei diesen.

Die The Legend of Zelda: Majora´s Mask Special Edition wird nicht käuflich sein. Mit etwas Glück könnt ihr aber vielleicht noch ein Exemplar auf unserer Homepage www.nintendo.de ergattern, hier findet eine Verlosung statt.

Bei "The Legend of Zelda: Majora´s Mask" hat man natürlich nicht nur drei Tage Zeit, das Spiel zu lösen.

Normalerweise entspricht eine Stunde in Termina in etwa drei Minuten unserer Zeit, man kann aber die Zeit noch verlangsamen und sogar jederzeit wieder zum ersten Tag zurückkehren. Der schnellste Weg ans Ziel, selbst wenn euch jeder Weg bekannt sein sollte, dauert immer noch mindestens 20 Spielstunden. Um aber wirklich alles erledigt und gesehen zu haben, braucht man sicher 60 Spielstunden.

Ja, in Pokémon Trading Card für den Game Boy Color wird es Karten geben, die es nur auf dem Game Boy Color gibt. Das sind sehr seltene und geheimnisvolle Karten, die nur sehr schwer zu finden oder zu bekommen sind.

Das Rumble Pak ist direkt in das Spielmodul integriert. "Unterstützung" ist also das falsche Wort. Aber zum Beispiel Spiele wie das Autorennen "Top Gear Rally Color" beinhalten das Rumble Pak. So fühlt man jeden Bordstein und jeden Aufpraller als wäre man live dabei!

ICH WILL UNBEDINGT MITMACHEN!

Adnan Zerd, D-Bielefeld

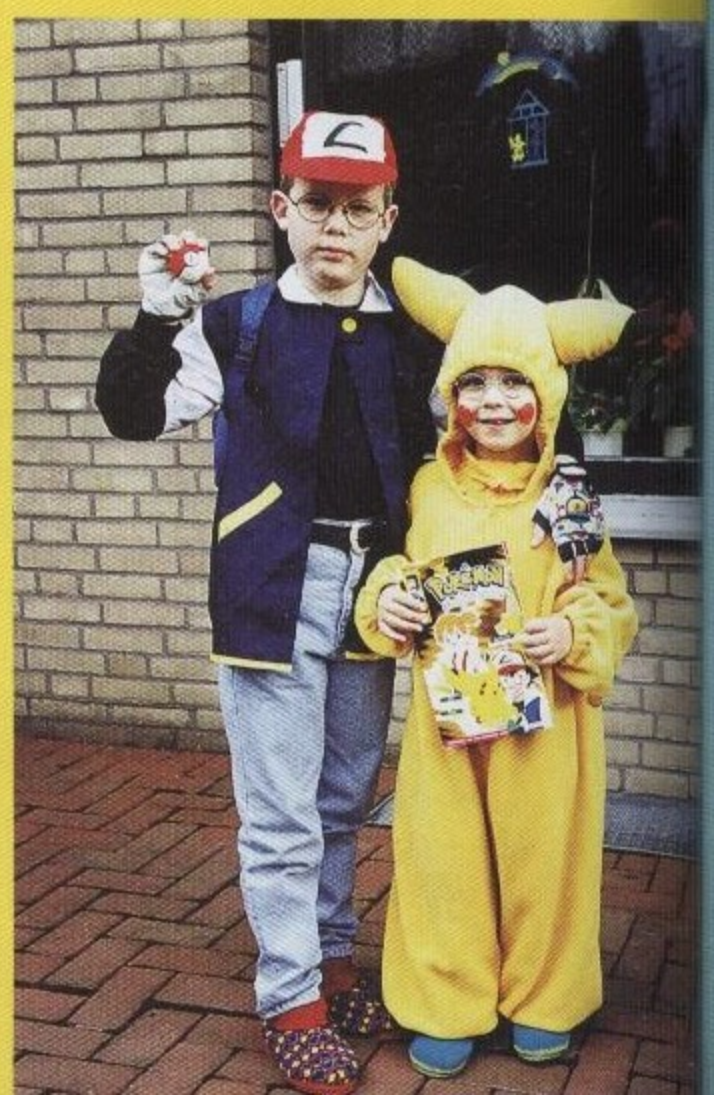
Hallo ich heiße Adnan und komme aus Bielefeld. Ich bin 18 Jahre und spiele seit 12 Jahren Videospiele. Ich wollte fragen, wie man denn bei einer Spielezeitschrift einsteigen kann, ich habe schon so viele Spiele gespielt und kenne mich glaube ich sehr gut mit der Materie aus. Wie wird man also Redakteur?

Um als Redakteur zu arbeiten, reicht es nicht, alle Spiele auswendig zu kennen, man muss zumindest Abitur und ein abgeschlossenes Hochschulstudium in den Bereichen Medienwissenschaften oder Journalismus haben. Auf jeden Fall solltest du der jeweiligen Redaktion Vortexte zu einigen Titeln oder auch Berichte von Events zukommen lassen, damit sich die leitenden Redakteure schon einmal ein Bild machen können.

FOTO DES MONATS

ECHT ASH?

Diesmal kommt das Bild von Ash-Tobias und Pika-Florian aus Haltern. Deutlich kann man erkennen, dass Ash trotz Pokéball sein Pikachu wieder einmal nicht unter Kontrolle hat. Misty ist nicht mit auf dem Foto, sie hat nämlich das Bild geschossen.



LOUNGE

NOW PLAYING

Kurz vor Weihnachten herrscht wieder einmal Hochsaison in der Redaktion. Während sich einige Mitarbeiter daran versuchen, die letzten Heftartikel zu schreiben, konzentrieren sich andere auf die Weltrettungspläne.

So ist **Peter** mittlerweile völlig in **The Legend of Zelda: Majora's Mask** versunken, er setzt sich intensiv für einen Epona-Parkplatz in der Tiefgarage ein.

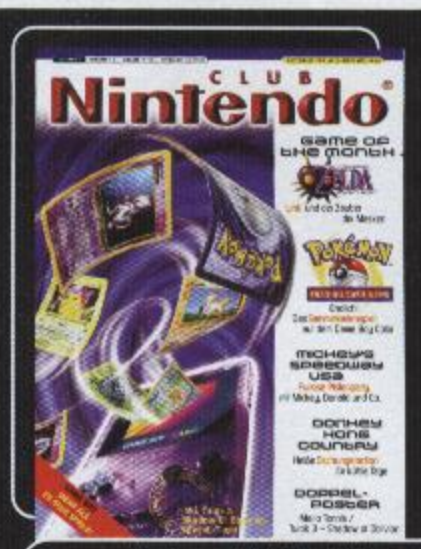
Marcus entdeckt zur Zeit sein Kämpferherz in sich. Nach längeren **Mario Tennis**-Sessions kommt so langsam seine schwarze Seele zum Vorschein, immer steht er mit seinem Tennisschläger hinter der Tür und murmelt: „Ich bin der Boo…"

Ähnlich unheimlich kommt uns **Tims** neue Technik vor, der mittlerweile dermaßen von **Mickey's Speedway USA** gefesselt ist, dass er die Kurse nicht nur spiegelverkehrt, sondern sogar kopfüber fährt.

Thomas investiert hingegen jede freie Minute in das **Pokémon Trading Card Game**, um wirklich alle Pokémon-Sammelkarten zu erhalten.

Claude und **Patrick** sind immer auf der Suche nach neuen Opfern, denen sie bei **Mario Party 2** beweisen können, wer der größte Scooterfahrer, Bogenschütze oder Tonnenstampfer ist. Sollte der Tiefgaragen-Parkplatz bewilligt werden, dürfte Peters Epona zwischen den herumfliegenden Pucks, Pfeilen und Tonnen ein wenig übel werden.

Auch **John** ist immer noch im **Pokémon Trading Card**-Fieber, er läuft durchs ganze Haus und fordert jeden zum Kartenduell heraus, um den Verlierer danach zu verhöhnen…



Titelmotiv: The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Herausgeber:	Nintendo of Europe GmbH, Satoru Shibata
Chefredakteur:	Claude M. Moyse [cmm]
Stellv. Chefredakteur:	Patrick R. Fabri [pf]
Redaktionsleitung:	Marcus Menold [mm]
Redaktion:	John D. Kraft [jk] Tim Lemke [tim] Thomas Rinke [tr] Peter Seibert
Freie Mitarbeiter:	Ludwig Appendorf (luap) Marek Brunner [marek] Brigitte Görner (bg) Peter Hook (peho) Hugo Krause (hukr) Lisa Krustowski (likr) Chris Miller (chmi) Franz Mökele (fm) Sebastian Thees (seth)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Karin Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim eMail: info@nintendo.de Telefax: 0 60 26 - 95 03 08
Produktionsleitung:	Pia Cordes
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGFST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Anzeigenverkauf:	Sandra Dobers eMail: sandra.dobers@nintendo.de Es gelten die Mediadaten Nr. 1 vom 1.8.2000!
Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Konsumentenberatung:	01 80-5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute) (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	01 90 - 00 00 00 (DM 2,95 pro Anruf) (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo. - Fr.: 9 - 12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13 - 17 Uhr, Mi.: 13 - 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.zelda.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)

Urheberrecht
© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved.
Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

the challenge challenge

EIN BALL, EIN STAR, EIN BILD!

Nach der riesigen Maskenwelle der letzten Ausgabe (Sieger im Heft) wollen wir diesmal die Sportfreunde unter euch zur Kreativarbeit bewegen! Habt ihr eigentlich schon einmal mit Mario, Peach, Bowser oder Boo auf dem Tennisplatz gestanden? Jaa? Das würden wir gerne sehen! Schickt uns also die schönsten Tennis-Fotos von euch und eurem Nintendo-Partner, egal ob als Foto, Zeichnung oder Collage! Ihr könnt ein Duell eurer Lieblings-Charaktere aus Mario Tennis real nachstellen und fotografieren oder einfach die lustigen Tennis-Charaktere aus dem Heft ausschneiden und sie auf eine Zeichnung oder ein Foto eines Tennisplatzes kleben! Wir sind jetzt schon gespannt! Damit ihr die Paparazzi-Shots nicht umsonst einsendet, gibt es auch wieder etwas zu gewinnen!

1. – 10. Preis:
Mario Tennis für das Nintendo64

Einsendeschluss ist der 22. Dezember

HEI, TONI! KOMM REIN! WO SIND DENN DIE ANDEREN?

KOMMEN SPÄTER NACH. AUSSER NICK, DER...

...?

SUPER!

DANN KANN ICH ALS ERSTER IN ALLER RUHE BANJO-TOOIE SPIELEN!

DIESES VERRÜCKTE TEAM IST EINFACH DAS BESTE SEIT STAN UND OLLIE! GLAUB' MIR, ICH...

KLICK

BANJO-TOOIE

ARGH!! WAS IST DAS?!

ZAP

DER STRAHL KOMMT VON DA DRÜBEN... AUS DEM GERÄT DA...!

DAS IST DER N-64-REPRODUCER! ABER WIE ZUM GATES...

HUCH!

GANG

DIE HEXE LACHT UM MITTERNACHT

FREI! FREI! ENDLICH FREI!

HE! DAS IST GRUNTILDA AUS BANJO-TOOIE. ABER WIE...

SIE HAT MEINEN REPRODUCER ANGEZAPFT, UM SICH IN UNSERER WELT ZU MANIFESTIEREN.

RICHTIG, IHR ZWEI KRÄPFEN. JETZT WERD' ICH EUCH ANZAPFEN, DENN EUER JUNGER SAFT GIBT MIR DIE LEBENSKRAFT!

RAAAH!!! HÜLFÄÄÄÄ...

HIACH HIACH HIACH

BRZZZZZZZZZBRRRZZZZZT

ZEFIX! ICH KANN MICH NICHT MEHR BEWEGEN ...

SONDERMÜLL! ICH AUCH NICHT! ...UND GLEICH WIRD SIE UNS AUSSAUGEN...

WÄÄÄÄH...

ACH NEE... LIEBER DOCH NICHT. ZWEI PUBERTÄRE WÜRSTE NICHT LÖSCHEN MEINE DÜRSTE.

HIACH HIACH HIACH

APROPOS WURST...

IHR KÖNNT ES WOHL VERSTEHEN, ICH MUSS JETZT LEIDER GEHEN. EGAL... MIT POMMES SCHMECKT IHR FEIN, ICH LASS' EUCH JETZT ALLEIN.

ALSO...

TSCHÜS, IHR WÜRSTE...

HIACH HIACH HIACH

TONI! ICH HAB' PLÖTZLICH APPETIT AUF SENF...

DU UND DEINE GENIALEN ERFINDUNGEN BRINGST UNS NOCH IN TEUFELS KOCHTOPF...!

ZZAP ZZADAPP!

VIP Lounge

TOCK TOCK TOCK

BOLLER BOMP!

...ETWAS STIMMT HIER NICHT. DAS SAGT MIR MEIN SECHSTER SINN!

...ESSEN!

HALT! STOP! WARTE, B.!

HILFEEE!

QUIEEEK!

VIP Lounge

TONI! VIP! MACHT AUF! HABT IHR WAS MIT DEN OHREN ??!!

VERGISS ES, BIG B.. DA STIMMT WAS NICHT. ABER ZUM GLÜCK STELLEN VIPS SICHERHEITSSYSTEME KEIN PROBLEM FÜR MICH DAR.

SO?! MEINER SAGT WAS GANZ ANDERES, NÄMLICH...

ICH HAB' MICH NICHT GEIRRT! HÖRST DU AUCH, WAS ICH HÖRE, B.?

DIE - DIE WÜRSTE REDEN...

B! GECKO! HELFT UNS! WIR SIND'S, TONI UND VIP!

ERST 'NEN SPIELEABEND AUSMACHEN UND DANN NICHT AUFMACHEN... DAS SIND VIELLEICHT SCHNARCHTÜTEN!

HMM, WIE ICH BEREITS SAGTE...

ABER SO LEISE, DA VERSTEHT MÁN NICHTS. HMMM...

PSST! SEI MAL GANZ RUHIG...

IIIIIAH..

BÄH..

ALSO, DIE EINE WURST NÖLT NUR RUM, DIE ANDERE BEHAUPTET STEIF UND FEST, SIE WÄRE VIP!

HMMM... SELTSAM. GIB MAL HER, ICH HAB' EINE IDEE.

AU! MEIN ZIPFEL!

MEIN HANDY HAT EINE VERSTÄRKER-FUNKTION. DAMIT KÖNNTE ES GEHEN.

VOLUMEN AUF 10-PLUS, DIE WÜRSTE FEST-BINDEN UND LOS...

HILFÄÄÄ!!!

KREISCH! ZETER!!

TATSÄCHLICH, ES FUNKTIONIERT...

HALLO WURST, HÖRST DU MICH??

NATÜRLICH FUNKTIONIERT ES! WAS DACHTEST DU DENN ?!!

SCHREI NICHT SO, B.! IHR WERDET'S NICHT GLAUBEN, TONI UND ICH SIND VON GRUNTILDA IN WÜRSTCHEN VERWANDELT WORDEN...

...UND WIR HATTEN NOCH GLÜCK!

ALSO SEID IHR'S WIRKLICH! TONI! VIP! WIE KÖNNEN WIR EUCH HELFEN?...

WIR BRAUCHEN EINEN FACHMANN, DER SICH MIT SOWAS AUSKENNT.

WURST-KARLE?

QUATSCH! ICH DACHTE EHER AN BANJO UND KAZOOIE. SCHLIESSLICH IST DIE HEXE IHR ERZFEIND.

GECKO, WENN DU DEN REPRODUCER AUF DAS N-64 AUSRICHTEST, MÜSSTEN SIE EIGENTLICH AUFTAUCHEN. DAS SPIEL STECKT NOCH IM SCHACHT...

KEIN PROBLEM!

HMMM...

MACH KEIN SCHEISS, B.!

FERTIG. UND START!...

DA MATERIALISIERT SICH WAS...

BZZZZZZZZZZZZ

HALLO, BANJO! WILLKOMMEN AUF UNSERER SEITE!

TACH AUCH!

HEI, BANJO! WO IST DENN KAZOOIE?

HALLO LEUTE, SCHÖN, EUCH MAL ZU SEHEN! MARIO UND KIRBY HABEN MIR SCHON VON EUCH ERZÄHLT. KAZOOIE WÄRE GERNE MITGEKOMMEN, ABER SIE MUSS DIE NEUEN MOVES FÜR UNSER AKTUELLES SPIEL ÜBEN.

WO BRENNT'S DENN DIESMAL?

TONI UND VIP SIND VON GRUNTILDA IN WÜRSTE VERZAUBERT WORDEN ALS SIE EUER SPIEL ZOCKTEN, UND JETZT SIND SIE VERSCHWUNDEN.

HOHOHO... DAS SIEHT DER ALTEN FUCHTEL ÄHNLICH!

HMMM... MAL ÜBERLEGEN... SIE LIEBT MENSCHENMASSEN UND AUFLÄUFE, WO SIE SICH IN SZENE SETZEN KANN.

VIELLEICHT SOLLTEN WIR'S MAL AUF DEM WEIHNACHTSMARKT VERSUCHEN...

HAST DU 'NE AHNUNG, WO SIE SEIN KÖNNTE?

AUF GEHT'S, KAMERADEN!

Kurz darauf...

ICH GLAUBE, WIR BRAUCHEN NICHT MEHR WEITER ZU SUCHEN.

OH GOTT, WAS FÜR EIN CHAOS! GRUNTILDA VERWANDELT DIE LEUTE IN WÜRSTE UND TIERE!

HE! BANJO! DA DRÜBEN IST SIE!

HIACH HIACH HIACH

SO, BIG B., DU MUSST MIR JETZT HELFEN. DU HAST DOCH MUMM IN DEN KNOCHEN!?

=Schluck= ÄH, KLAR, WARUM?

NA, ALS MEIN PARTNER MUSST DU NATÜRLICH IN MEINEN RUCKSACK!

DA DRIN MÜSSTEN NOCH EIN PAAR EIER VON KAZOOIE LIEGEN. HAST DU SIE?

YO! HAB' SIE!

WIRF SIE MIT VOLLER KRAFT AUF DIE HEXE!

NIMM DAS! ELENDE WURST-PANSCHERIN!

HIACH HIACH HIA...

BATZ!

SEHR GUT, BIG B.! DAS HAT GESESSEN!

ARG! WELCHER KRETIN WAGT ES, MICH MIT EIERN ZU BEWERFEN?!!

UND NOCHMAL...

GRRAAAH! FRESST FEUER, IHR WÜRMER!

FLAMMM

ZZZIP

BATSCH!

SUPER-REAKTION, BANJO! UUUND... HEPP!

FWOSH!!

WA...?!

NNNNNN

...UND ZUM SCHLUSS DIE KOPFGRANATE!

BAUZ

ÖRCHHH

...HAHAHA! DANN HABEN BIG B. UND ICH DIE ELENDE GRUNTILDA GEPLÄTTET, UND ALLE ZAUBERSPRÜCHE WAREN AUFGEHOBEN. TOLL, NICHT?..

ENDE

JEDER KANN DIE WELT VERÄNDERN.

Warner Bros. Präsentiert

POKÉMON 2 ™

Die Macht des Einzelnen

Die neuen
POKÉMON
Sammelkarten
nur im Kino*

* Solange Vorrat reicht

Schnapp Dir den neuen Mini-Film!
PIKACHU DIE RETTUNG

AB 21. DEZEMBER IM KINO

www.P2Kthemovie.com

Soundtrack erschienen bei eastwest

Nintendo

©1997-2000 Nintendo. CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR KIKAKU
©PIKACHU PROJECT '98. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT
A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
©2000 Warner Bros. All Rights Reserved.

portable power

Pokémon Trading Card Game
Seite 58

Donkey Kong Country
Seite 62

Deadly Skies
Seite 64

Disney's Aladdin
Seite 65

Tom & Jerry
Seite 66

Lego Racers
Seite 69

Power Rangers: Lightspeed Rescue
Seite 71

Pokémon™

TRADING CARD GAME

Wir befinden uns in den letzten Runden einer spannenden Partie vom Pokémon Trading Card Game. Beide Spieler geben ihr Bestes, um den Kampf jeweils für sich zu entscheiden! Plötzlich spielt einer der beiden Kontrahenten ein Pikachu aus, das seinen Gegner mit einem elektrisierenden Donnerschock attackiert. Dem kann das Wasser-Pokémon Sterndu nichts mehr entgegen setzen und geht geschlagen zu Boden ...

Willkommen bei der elektronischen Version des Pokémon-Sammelkarten-Spiels: Das Pokémon Trading Card Game für den Game Boy liefert euch spannende Karten-Duelle!

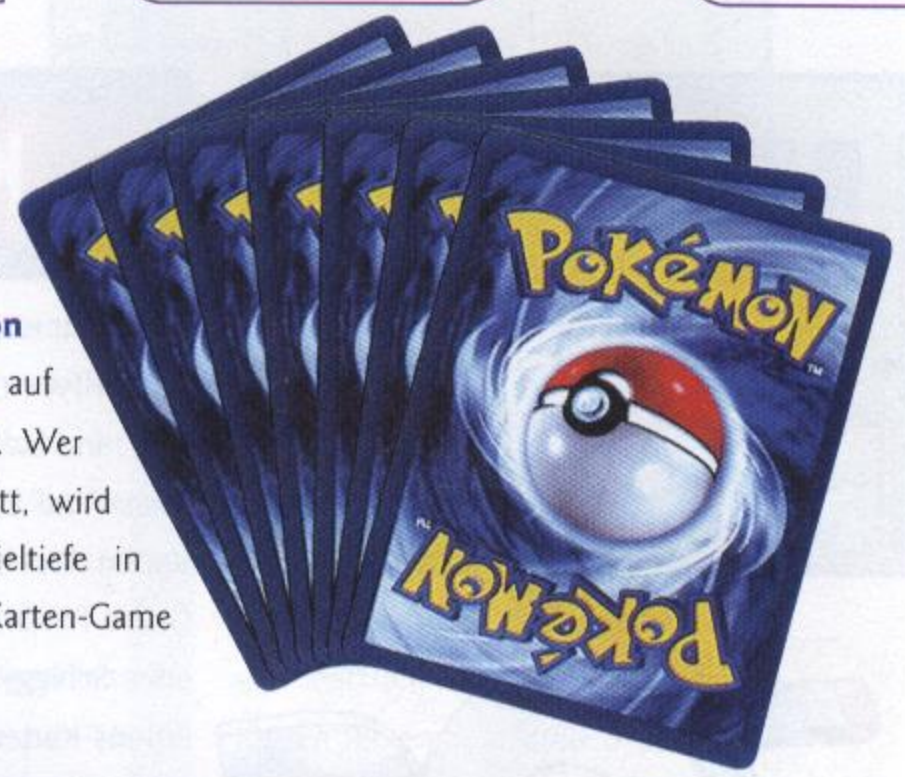
© 1998 – 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

POWER

AM ANFANG WAR DIE KARTE!

Das Pokémon-Sammelkartenspiel von „Wizards of the Coast" ist sicherlich jedem Pokémon- oder Kartenspiel-Fan ein Begriff. Das Pappkarten-Original begeistert die Jugend auf der ganzen Welt schon seit geraumer Zeit. Sammeln, tauschen und gegen Freunde kämpfen – all dies beflügelt die Spieler zu rekordverdächtigen Hamsterkäufen. Kein Wunder, dass das Budget einiger Pokémon-Fans kaum ausreicht. Doch nun beschert uns die europäische Pokémon-Hochburg Rettung: Nintendo präsentiert noch dieses Jahr eine elektronische Version des Sammelkarten- Hits.

Wer das Original kennt, wird sich im **Pokémon Trading Card Game** auf Anhieb zurecht finden. Wer dagegen Neuland betritt, wird staunen, wie viel Spieltiefe in einem elektronischen Karten-Game stecken kann!



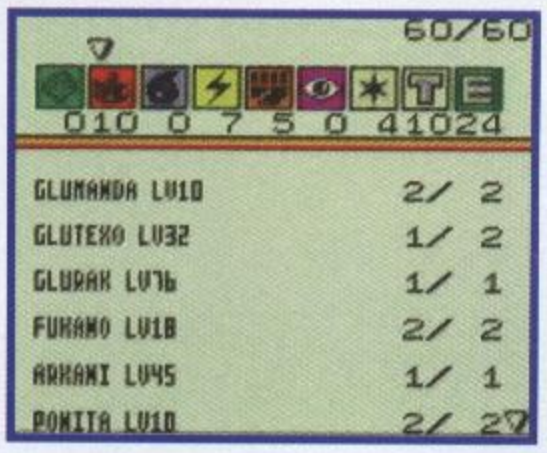
ERST DAS TRAINING, DANN DAS VERGNÜGEN!

Sobald ihr das Modul in euren Game Boy steckt, solltet ihr davon ausgehen, dass euch das Spiel für die nächsten Stunden beschäftigen wird. Und zwar nicht allein aufgrund des fesselnden Spielprinzips. Aufwendig ist zunächst ein Trainings-level, das ihr am Anfang absolviert. Schritt für Schritt erfahrt ihr hier alles über das Einmaleins des **Pokémon Trading Card Game**. Keine Angst, durch jede Menge Hilfestellungen wird diese Hürde spielend zu meistern sein. Doktor Mason, das Oberhaupt der Karten-Experten, dient als Ansprechpartner für jegliche Fragen bezüglich des Spiels. Scheut euch nicht, seine Hilfe in Anspruch zu nehmen, denn manchmal belohnt er euren Wissensdurst mit kleinen Geschenken!

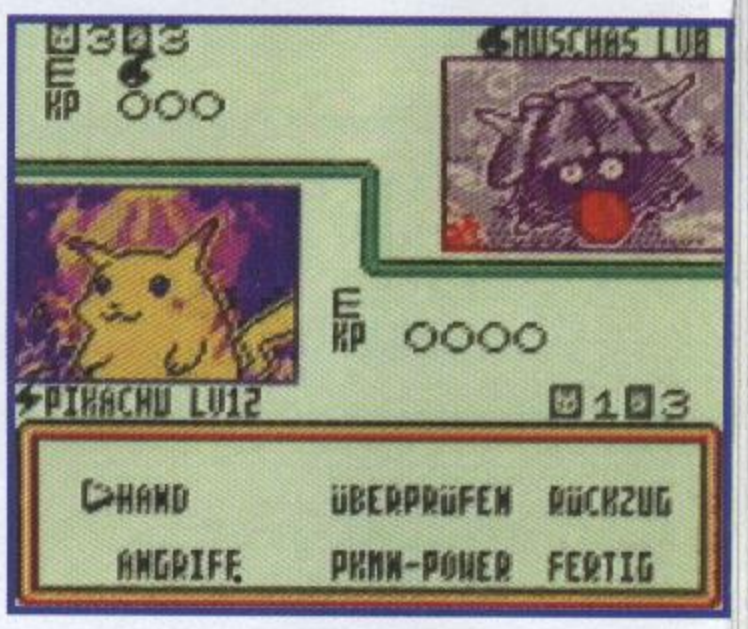
ALLER ANFANG IST SCHWER!

Nachdem ihr das Trainings-Level mit Bravour absolviert habt, wird es ernst. Doktor Mason stellt euch drei Starter-Decks zur Wahl. Die Entscheidung fällt nicht leicht, denn jedes der Decks besitzt seine Vor- und Nachteile. Seid ihr mit einem Deck ausgestattet, beginnt auch gleich eure Reise von Karten-Club zu Karten-Club.

Bevor ihr euch jedoch dem jeweiligen Clubmeister stellen könnt, gilt es, jedes Clubmitglied zu bezwingen. Besiegt ihr den Clubmeister, gewinnt ihr eine Medaille. Erst wenn ihr alle acht Medaillen beisammen habt, könnt ihr gegen die vier Groß-



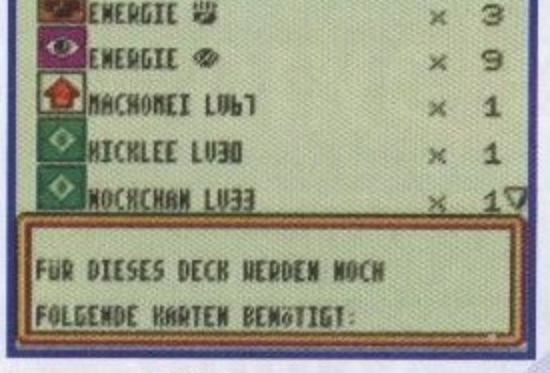
meister antreten. Als Preise winken euch seltene Karten wie z. B. eine Zapdos-, Lavados- oder weitere spezielle Karten. Besonders interessant ist es, mehrmals gegen ein und denselben Gegner anzutreten und dabei immer neue Kartendecks einzusetzen. Solltet ihr etwa in einem Kampf mal unterlegen sein, könnt ihr euch beim nächsten Anlauf besser auf seine Karten vorbereiten, weil er ja immer dieselben einsetzt. Und ganz nebenbei lassen sich so auch jede Menge Extra-Karten gewinnen!



portable

KLEINE KARTEN-KUNDE!

Insgesamt existieren vier verschiedene Karten-Typen. Die Pokémon-Karten sind in zwei Gruppen unterteilt: Basis- und Evolutions-Karten. Basis-Karten repräsentieren das jeweilige Grund-Pokémon (wie z.B. Bisasam oder Schiggy). Mit passenden Evolutions-Karten werden die Basis-Karten aufgewertet (z.B. wird die Basis-Karte Bisasam mit der Evolutions-Karte Bisaknosp aufgewertet). Energie-Karten stellen jeweils einen Punkt einer bestimmten Energie dar (z. B. Wasser- oder Feuer-Energie). Sie geben dem Pokémon die notwendige Kraft zum Angreifen. Da jede Attacke spezielle Energiearten benötigt, solltet ihr euch die Erfordernisse der diversen Attacken genaustens anschauen.



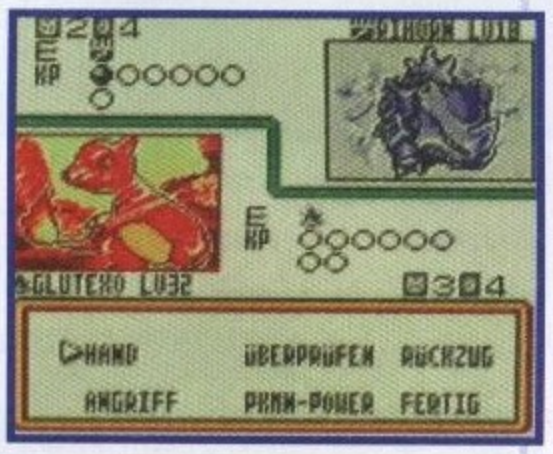
Zu guter Letzt gibt es noch die Trainer-Karten, die eurer Spiel-Taktik völlig neue Möglichkeiten eröffnen. Beispielsweise erlaubt euch die Professor-Eich-Karte, alle auf der Hand gehaltenen Karten abzulegen und sieben Neue zu ziehen.

DAS POKéMON-DUELL

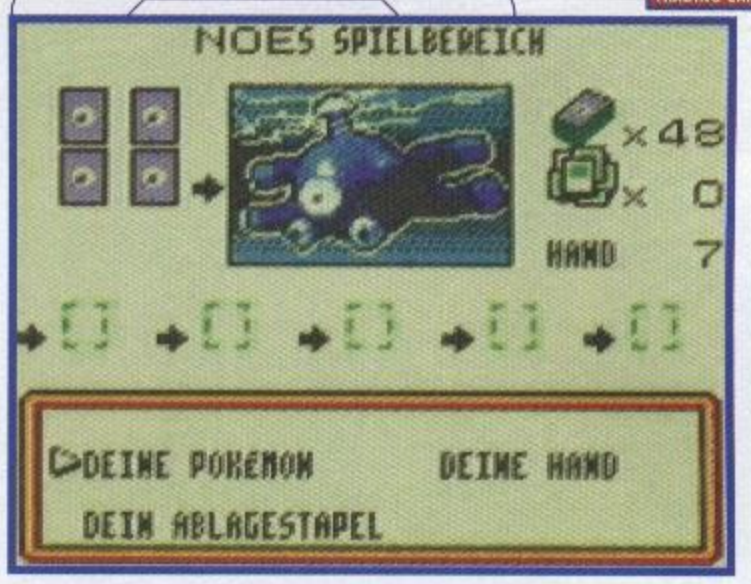
Ihr geht als Sieger aus einem Duell hervor, wenn ihr all eure Preiskarten aufgesammelt bzw. sämtliche gegnerische Pokémon besiegt habt, oder der Gegner keine Karten mehr ziehen kann. Und so wird gekämpft: Jeder Spieler erhält ein 60 Karten umfassendes Deck, aus dem er sieben Karten zieht. Anschließend werden auf dem Tisch für jeden Spieler die Preise platziert. Die Menge der Preise wird vor dem Spiel vereinbart. Nun wählt ihr aus den sieben Karten ein Basis-Pokémon, das als Erstes für euch in den Kampf ziehen soll. Die restlichen Basis-Pokémon werden offen auf die Bank gesetzt, auf der sich maximal fünf Pokémon aufhalten dürfen.

In jeder Runde könnt ihr nun sämtliche Ersatzkarten und das im Kampf befindliche Pokémon aufwerten. Jedes Pokémon darf mittels Evolutions-Karte um eine Stufe pro Runde aufgepäppelt werden. Damit es aber auch eine Attacke ausführen kann, benötigt es jetzt noch Energie. Die erhält es, indem ihr ihm die zu seiner Attacke passende Energie-Karte auflegt. Die Verteilung der Energie-Karten will aber gut überlegt sein, da ihr pro Runde nur eine davon ausspielen dürft.

Wie viele Trainer-Karten ihr in einer Runde ausspielt, bleibt dagegen euch überlassen. Denkt aber daran, diese recht wertvollen Karten für günstige Gelegenheiten oder brenzlige Situationen aufzusparen. Sobald ihr eure Aufwertungen beendet habt, greift ihr euren Gegner an. Wenn euch der Angriff glückt, werden dem gegnerischen Pokémon Kraftpunkte abgezogen. Verliert das Pokémon sämtliche Kraftpunkte, wird es beiseite gelegt und ihr dürft einen Preis ziehen. Mit dem Angriff wird der Spielzug abgeschlossen und der zuletzt attackierte Gegner beginnt mit dem Ziehen einer Karte die nächste Runde.



DIE AUTO-DECK-MASCHINEN



Durch zahlreiche Kämpfe in den einzelnen Clubs verdient ihr euch jede Menge neue Spielkarten. Nach jedem Sieg erhaltet ihr vom besiegten Gegner mindestens eine Boosterpackung mit Karten des jeweiligen Clubs. Gewinnt ihr beispielsweise ein Duell im Feuer-Club, könnt ihr wieder mindestens eine entsprechende Boosterpackung euer Eigen nennen. In dieser befinden sich neben Energie- und Pokémon-Karten manchmal auch sehr seltene Karten. Versucht, in einem Club mehrmals gegen die Clubmitglieder zu kämpfen, damit ihr alle Karten erhaltet. Erst dann könnt ihr euch in das Labor von Doktor Mason begeben, um dort mit Hilfe der sogenannten Auto-Deck-Maschinen neue Kartendecks zu basteln. Eine ganze Reihe dieser blinkenden Geräte findet ihr, wenn ihr euch in den rechten vom Labor aus zugänglichen Raum begebt.

Sie können nur mit einer Medaille aktiviert werden. Falls ihr euch noch keine Medaille verdient habt, ist das aber auch kein Problem: Von Anfang an ist stets eine Auto-Deck-Maschine aktiviert.

Habt ihr eine der riesigen Maschinen aktiviert, erscheint ein Menü-Bildschirm. Ihr werdet gefragt, ob ihr euch ein neues Kartendeck vom Computer erstellen lassen oder es selbst zusammensetzen wollt. Anfänger sollten die Hilfe des Computers in Anspruch nehmen, da er das genaue Verhältnis zwischen den einzelnen Karten kennt und euch ein ausgewogenes Deck zusammenstellt. Falls euch aber zur Erstellung des gewünschten Kartendecks einige Karten fehlen, warnt euch der Computer und zeigt sogar an, welche Karten ihr noch ergattern müsst. Mit so vielen Tipps und Hilfestellungen kann doch nichts mehr schief gehen!

TIPPS UND TRICKS FÜR WERDENDE KARTEN-PROFIS!

- Achtet darauf, dem jeweiligen Pokémon die passende Energie-Karte zuzuordnen. Auf den Karten findet ihr die Energie-Symbole, die das Pokémon für seine Attacke benötigt.

- Verschwendet keine Energie-Karten an geschwächte Pokémon. Die Pokémon auf eurer Bank können nämlich ebenfalls aufgewertet werden. Verschafft euch ein ordentliches Maß an einsatzbereiten Pokémon, die ihr gegen einen geschwächten, aktiven Kämpfer austauschen könnt.

- Kämpft in jeder Arena mehrmals gegen die Trainer. Somit geht ihr auf Nummer sicher, von jeder Elementklasse alle Karten zu besitzen.

- Vergleicht zu Beginn des Spiels die Attacken der Pokémon. So könnt ihr das effektivste Pokémon in den Kampf schicken, um euren Gegnern von Anfang an kräftig einzuheizen.

- Sprecht alle Personen in den Clubs an. Sie bieten euch ab und zu Karten zum Tausch an, die ihr sonst nie erhalten würdet.

- Im Labor von Doktor Mason befindet sich ein eigens für euch eingerichteter Computer. Dort kommen während des Spiels mehere E-Mails für euch an. Sobald ihr eine der Mails gelesen habt, erhaltet ihr mindestens eine Boosterpackung.

- Bevor ihr einen Gegner herausfordert, überlegt euch genau, welche Pokémon ihr ihm entgegenstellt. Beachtet dabei sorgfältig die Stärken und Schwächen der jeweiligen Pokémon, um nicht auf die Nase zu fallen.

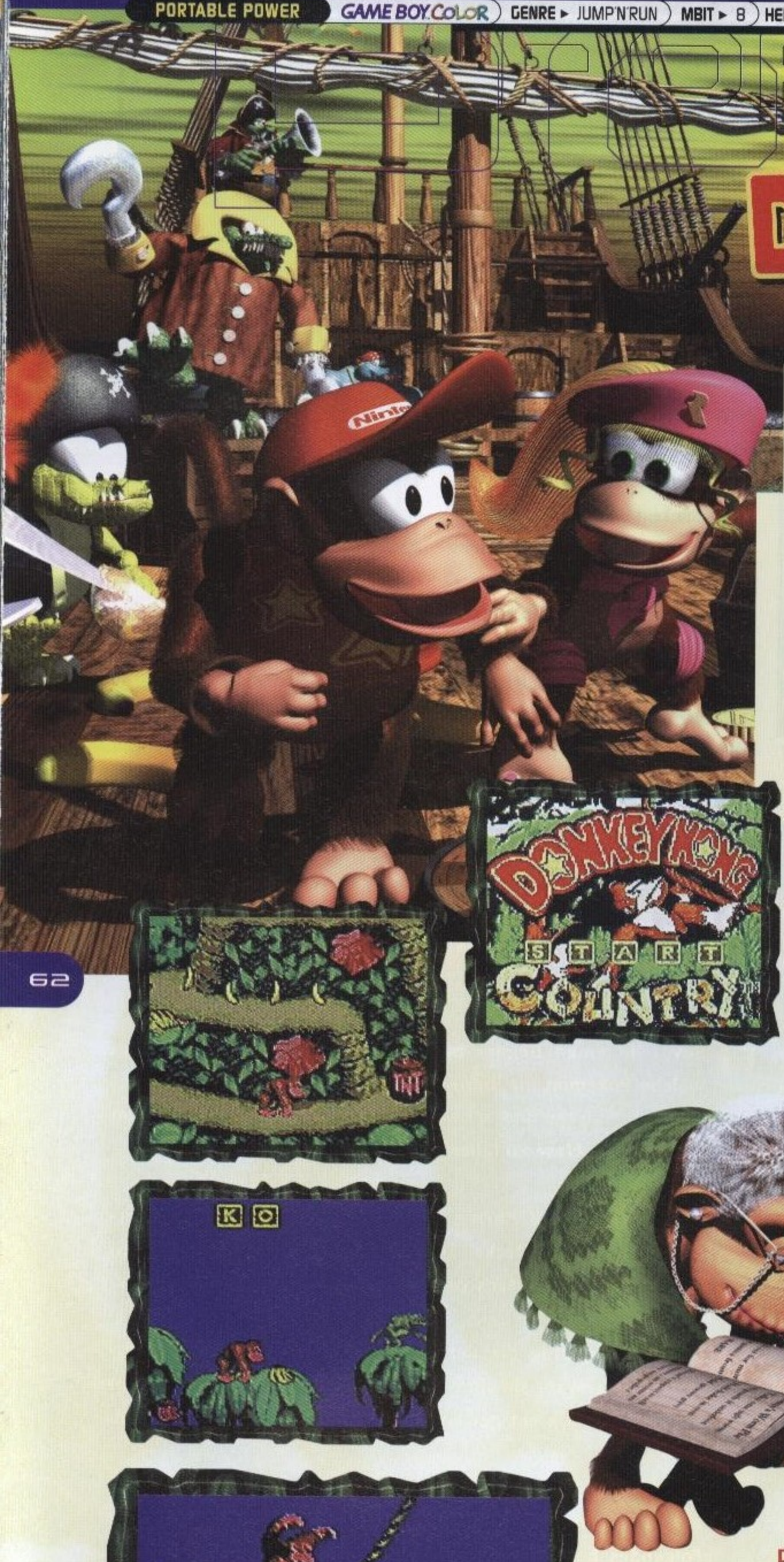
- Falls ihr genügend Karten besitzt, bastelt euch mehrere verschiedene Karten-Decks. So seid ihr auf die verschiedensten Spielsituationen bestens vorbereitet.

- Studiert sorgfältig die detaillierte Beschreibung der Trainer-Karten. Wenn ihr sie sinnvoll einzusetzen versteht, könnt ihr eurer Spieltaktik ein gewisses Maß an Raffinesse hinzufügen.

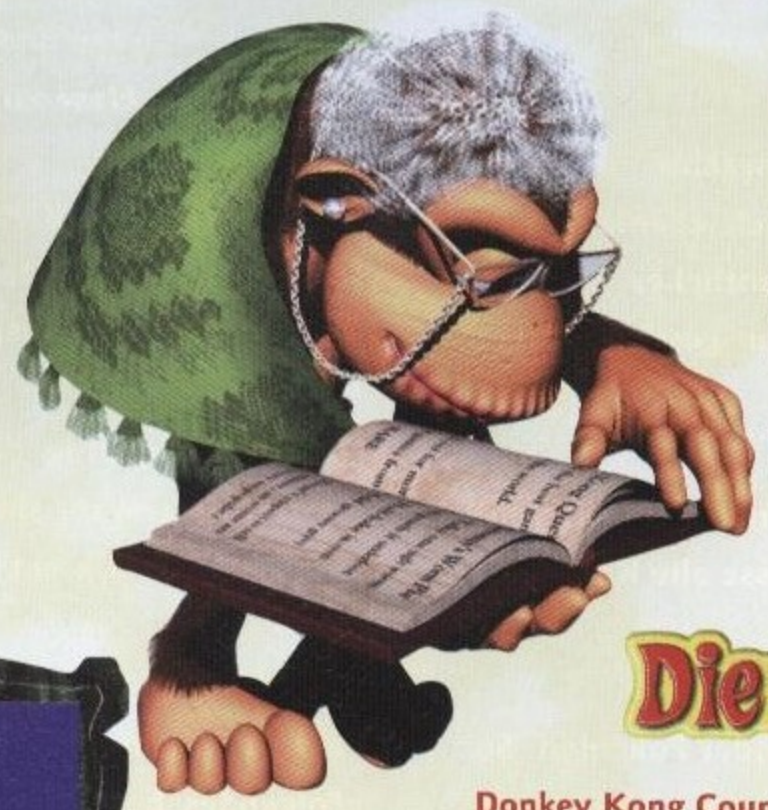
- Sobald ihr etwas Spielroutine im Blut habt, solltet ihr einige Pokémon-Kampftaktiken ausarbeiten. Dabei solltet ihr Folgendes beachten: Durch das harmonische Zusammenspiel mancher Pokémon erhaltet ihr perfekte Kampftruppen, gegen die eure Gegner kaum etwas auszurichten haben. Zum Beispiel solltet ihr ein Alakazam stets auf der Bank behalten, denn durch eine seiner Attacken ist es in der Lage, Schadenspunkte auf andere Pokémon zu verlagern. Dabei kommen euch seine hohen Kraftpunkte zugute. Erleidet euer aktiver Kämpfer Schaden, könnt ihr die Schadenspunkte einfach unter den Pokémon mit den höchsten Kraftpunkten verteilen. Dabei könnt ihr genau festlegen, wie viele Punkte auf die einzelnen Kämpfer übertragen werden.

BATTERIE-SPEICHER

DONKEY KONG COUNTRY™



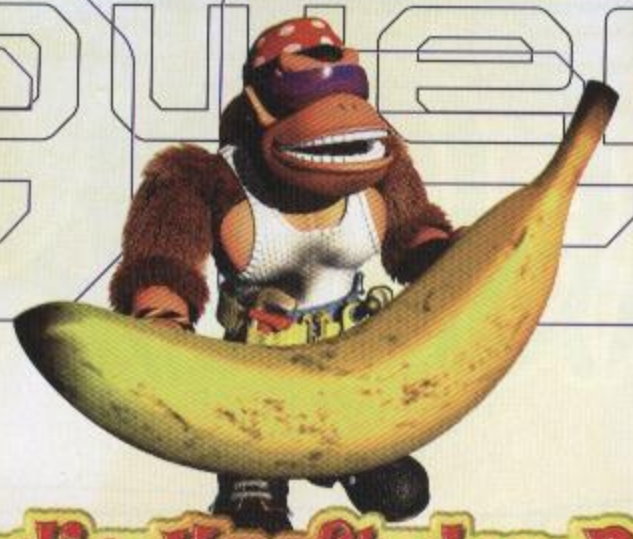
Die überall auf der Welt bekannten Donkey-Kong-Titel sind mittlerweile systemübergreifende Nintendo-Tradition. Nun treibt es die berühmte Affenbande noch wilder: Es erwartet euch eine geniale Game-Boy-Color-Umsetzung des beliebten Super-Nintendo-Klassikers! Ehe ihr euch aber an die Entdeckung sämtlicher Neuerungen macht, solltet ihr doch zuvor ein paar wichtige Vorbereitungen treffen: Verwandelt euer Zimmer in einen grünen, wuchernden Dschungel, stellt die Bananen kalt und übt schon mal kräftig den Affentanz!



Die Affen sind los!

Donkey Kong Country für den Game Boy Color macht mal wieder deutlich, was ein erfahrenes Entwicklerteam mit der Game-Boy-Color-Technik zu vollbringen vermag: Den Leuten von Rare ist eine nahezu perfekte 1:1-Umsetzung des Affen-Kultes gelungen, die der Super-Nintendo-Version in nichts nachsteht. Von den farbenfroh in Szene gesetzten Leveln über die spitzenmäßig adaptierten Figuren bis hin zum einwandfrei erhaltenen Game-Play lässt **Donkey Kong Country** keine Wünsche offen. Doch wer glaubt, das sei schon alles, irrt sich gewaltig: Dem Affentitel des Jahres wurden zahlreiche, innovative Leckerbissen hinzugefügt: So könnt ihr euch sowohl auf einige neue Level als auch auf eine Zwei-Spieler-Option für Mini-Spiele freuen.

© 1994, 2000 Nintendo. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.



Fühle die Kraft der Bananen!

Okay: Es ist den genialen Entwicklern gelungen, eine dem Original verblüffend ähnliche Umsetzung zu zaubern. Wer allerdings glaubt, als Super-Nintendo-Veteran einen immensen Vorteil gegenüber ungeübten Urwald-Athleten zu haben, hat sich leider etwas zu früh gefreut. Die Programmierer haben es sich nicht nehmen lassen, in jedem Level einige kleinere Änderungen vorzunehmen. Dies kommt den eingefleischten Donkey-Kong-Profis letztendlich zugute, da sie ansonsten trotz der technisch überragenden Qualitäten des Titels keine echte Herausforderung in dem Modul sehen würden. Natürlich könnt ihr auf eurem Spurt durch das verrückte Affenland auf die Unterstützung der kompletten Affen-Familie zählen. Diddy, Linky und alle anderen begleiten euch auf der Suche nach dem verschollenen Bananenschatz. Apropos Bananen – bei diesem Schlagwort kommt man natürlich direkt zu King K. Rool. Der oberfiese, krokodilähnliche Kremling-König steckt mal wieder hinter allen durchtriebenen, fiesen Machenschaften. Trotz der jahrelangen Serie von Niederlagen gegen die Donkey-Bande versucht er immer aufs Neue, ihnen endgültig das Fell über die Affen-Ohren zu ziehen.

Neben den altbekannten Helden findet ihr selbstverständlich wieder interessante Level-Features: Goldene Bananen, versteckte Geheimwege, mysteriöse Tiersymbole und natürlich die allseits beliebten Kong-Buchstaben verleihen diesem kultverdächtigen Spiel ein ganz besonderes Affen-Flair.

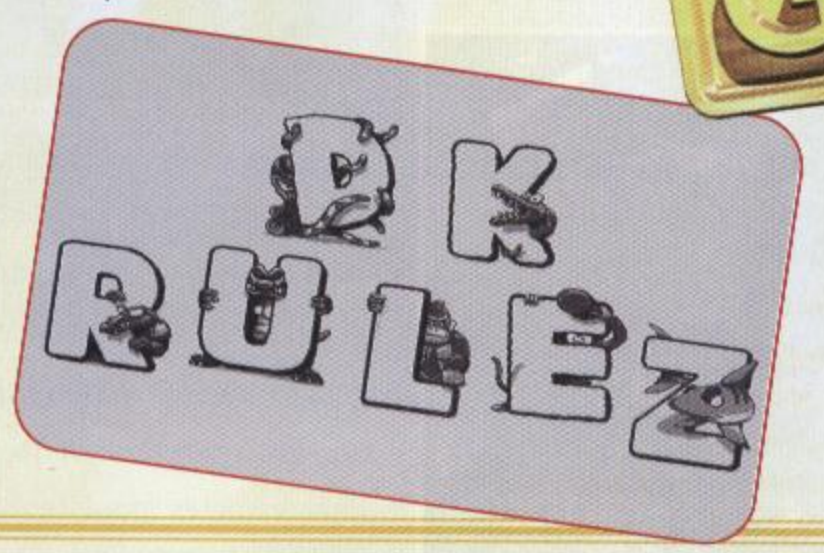
Mein Freund, das Nashorn.

In **Donkey Kong Country** für den Game Boy Color steht euch nicht nur die Affenbande mit Rat und Tat zur Seite. Verschiedene Tiere helfen euch bei der Durchquerung der zahlreichen Level. Zum Beispiel

findet ihr ein Rhinozeros, das mit Hilfe seines Horns verborgene Höhlen und Wege öffnet. Dort findet ihr weitere, wertvolle Bananen oder versteckte Tierzeichen. Sogar ein Frosch hilft euch bei eurem Dschungel-Trip. Mit ihm und seiner Sprungkraft überwindet ihr spielend klaffende Abgründe oder erklimmt riesige Felsvorsprünge. Doch eines solltet ihr beachten: Sobald ihr euch mit einem Tier fortbewegt, könnt ihr keine Gegenstände wie zum Beispiel Fässer aufheben. Neben diesen hilfreichen Tierchen existieren in **Donkey Kong Country** noch die Tierzeichen. Sobald ihr drei gleiche Zeichen gefunden und eingesammelt habt, werdet ihr automatisch in ein Bonus-Level katapultiert. Findet ihr etwa drei Straußen-Symbole, gelangt ihr in ein Bonus-Level, wo ihr riesige Mengen von Bananen findet. Ihr solltet euch mit dem Einsammeln der Schlemmereien tierisch beeilen, denn die Zeit, die euch zur Verfügung steht, ist knapp bemessen. Der ganze Stress lohnt sich aber: Für hundert eingesammelte Bananen gibt's ein Extra-Leben!

Druckt euch eure Helden.

Neben den spieltechnischen Neuerungen, die wir euch bereits ausführlich erläutert haben, stecken noch ein paar weitere Leckerbissen in **Donkey Kong Country.** Mit Hilfe des Game Boy Printers habt ihr die Möglichkeit, eure ganz individuellen Game-Pictures auszudrucken. Jedes absolvierte Bonus-Level kann als kleines Bild gedruckt oder via Linkkabel mit Freunden getauscht werden. Bereits freigespielte Bonus-Level erscheinen ohne euer Zutun automatisch im Drucker-Menü. Um euren Bildern eine persönliche Note zu verleihen existieren die sogenannten Kong-Buchstaben. Mit ihrer Hilfe könnt ihr euren Namen auf die Bilder drucken. Die Buchstaben dienen aber nicht nur zum Verzieren eurer Bilder. Ihr könnt damit beliebig lange Texte verfassen und ebenfalls ausdrucken! Zudem besteht in **Donkey Kong Country** für den Game Boy Color zum ersten Mal die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Kontrast-Stufen zu wählen. Erscheinen euch einige Bilder zu dunkel, könnt ihr sie so weit aufhellen, dass die Ausdrucke genau euren Ansprüchen entsprechen.



MODUL-SPEICHER

DEADLY SKIES™

Auf dem Game Boy Color muss die Freiheit grenzenlos sein! Nach diesem Motto veröffentlicht Konami zur Weihnachtszeit ein spannendes Action-Game. Deadly Skies für den Game Boy Color erfüllt den Freunden der Luftfahrt in zahlreichen atemberaubenden Missionen den Traum vom Fliegen. Als mutiger Kampfpilot eines High-Tech-Jets ist es euer Ziel, Panzer, Düsenjäger und Geschütztürme des Gegners außer Gefecht zu setzen. Nur so kann die drohende Gefahr einer Schlacht noch abgewendet werden. Also schnallt euch euren Fallschirm um und tretet in die Fußstapfen der mutigen Wolkenstürmer!

AUGEN ZU UND DURCH!

In **Deadly Skies** könnt ihr euch auf einiges gefasst machen: Zahlreiche Missionen mit verschiedenen Levelzielen warten nur darauf, von euch geknackt zu werden. Ob allein oder mit einem Freund, für genügend Spannung ist immer gesorgt.

Ihr rast mit eurem Kampfjet über menschenverlassene Steppen oder testet euer Geschick in engen Canyons. Ganz egal, wo ihr euch gerade befindet, eines solltet ihr immer im Hinterkopf behalten: Der Gegner ist allgegenwärtig. Verschwendet eure Zeit also nicht mit dem wahllosen Zerstören diverser gegnerischer Objekte. Studiert lieber zu Beginn jeder Mission die Einsatzkarte, um präzise und vor allem effizient zu handeln. Diesen Rat solltet ihr euch unbedingt zu Herzen nehmen, denn eure Waffen sind auf eine bestimmte Menge begrenzt. Einzig und allein das Maschinengewehr dient euch treu und zuverlässig bis zum Ende jeder Mission.

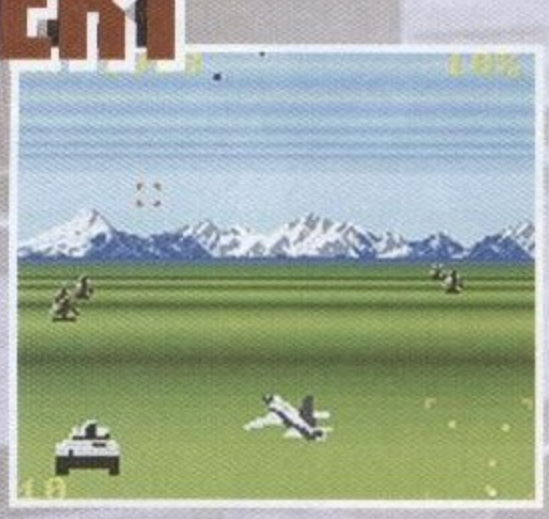
Der Levelaufbau der verschiedenen Einsatzgebiete folgt fast immer dem selben Schema: In der Mitte des Bildschirms befindet sich euer Jet, der mit dem Steuerkreuz nach links und rechts gelenkt wird. Studiert zu Beginn des Spiels das Flugverhalten eurer Maschine. So könnt ihr in späteren Missionen den sich blitzschnell nähernden feindlichen Raketen besser ausweichen.

Nach und nach erscheinen auf eurem Radar Einheiten eures Kontrahenten, die ihr zerstören müsst. Bei einem geglückten Angriff verliert das gegnerische Objekt Gegenstände, wie zum Beispiel Raketen, die ihr einsammeln könnt. Nach dem Absolvieren zweier Missionen erwartet euch im folgenden Level ein schwieriger Endgegner.

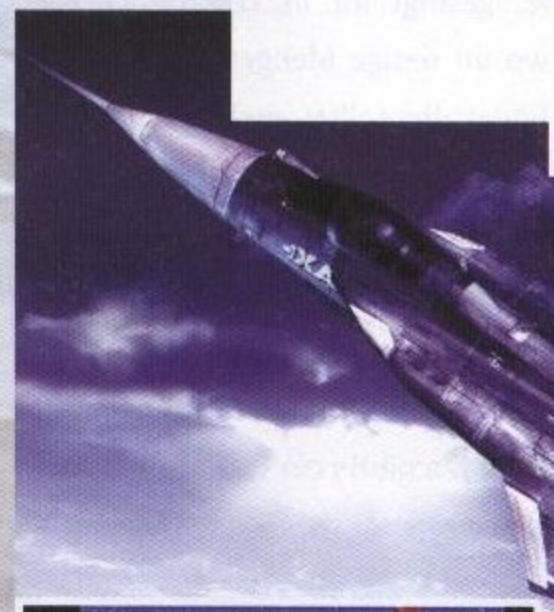
Diese Herausforderungen werden meist durch riesige Kampfbomber oder Jets dargestellt. Ihnen die Stirn zu bieten ist nicht einfach und bedarf einiger Übung!

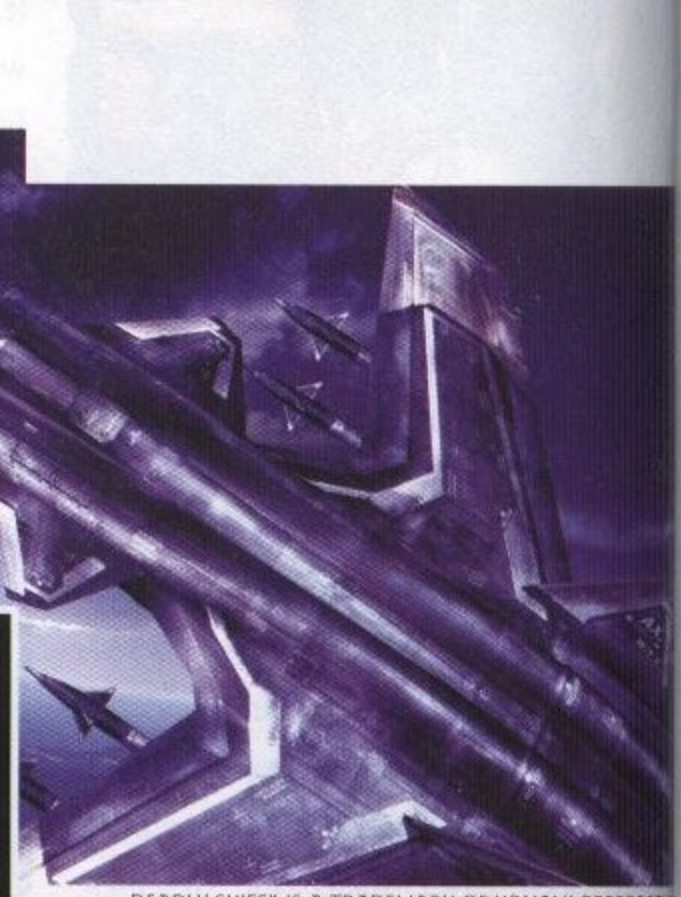
GELD REGIERT DIE WELT!

Ein ganz besonderer Leckerbissen, der euch in Deadly Skies erwartet, ist die Möglichkeit, neue Flugzeuge zu



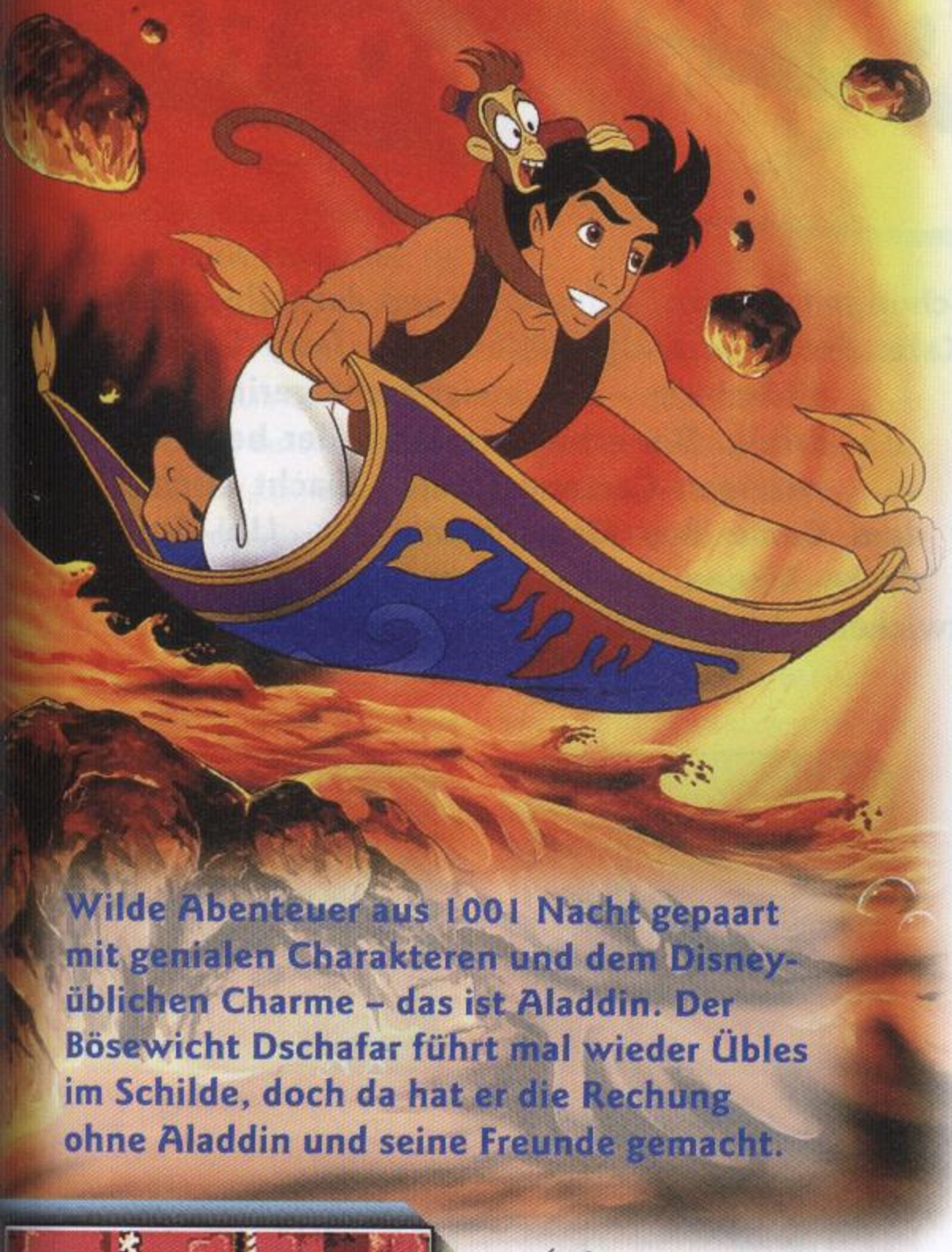
kaufen und zu verkaufen. Zahlreiche Jets, die übrigens sehr originalgetreu in Szene gesetzt wurden, können gegen Bares der eigenen Staffel hinzugefügt werden. Um genügend Geld zu verdienen, solltet ihr alle Missionsparameter gewissenhaft erfüllen und keinen Absturz provozieren.



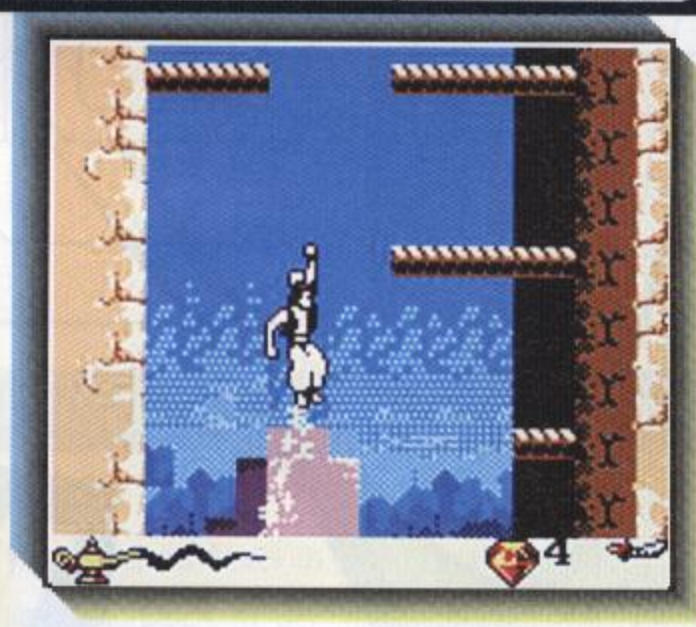


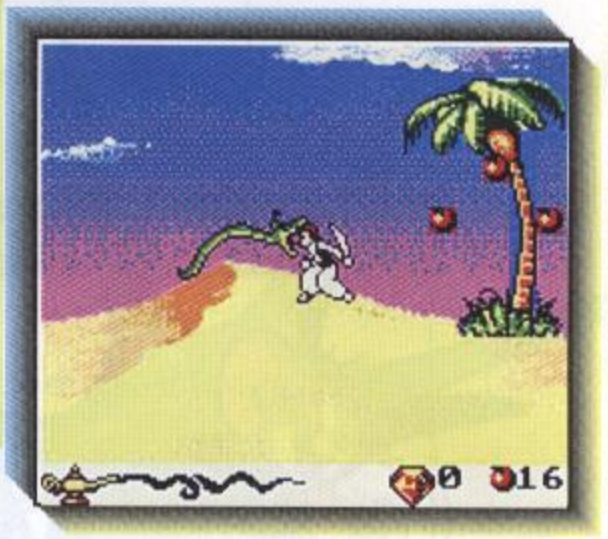
„DEADLY SKIES" IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION
„KONAMI" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION
© 2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED. DESIGNED AND DEVELOPED
BY CLIMAX DEVELOPMENT LTD. IN COLLABORATION
WITH KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA, INC.

Disney's Aladdin



Wilde Abenteuer aus 1001 Nacht gepaart mit genialen Charakteren und dem Disney-üblichen Charme – das ist Aladdin. Der Bösewicht Dschafar führt mal wieder Übles im Schilde, doch da hat er die Rechung ohne Aladdin und seine Freunde gemacht.





aladdin: ein held der alten schule

Doch auch Helden brauchen Hilfe! Ihr steuert Aladdin durch ein märchenhaftes Abenteuer, in dem er alles geben muss, um sich seinem Ziel zu nähern: Jasmin! Doch bis dahin liegen viele gefährliche Situationen vor ihm. Ihr durchwandert elf verschiedene, aus dem Film bekannte Welten. So kommt ihr etwa in Dschafars Palast, die Höhle der Wunder, den Palast des Königs, die Wüste und natürlich auch auf den Marktplatz von Agrabah. Während in der Wüste Gefahren wie Schlangen und Dornen-Fallen unserem Helden das Leben schwer machen, bekommt er es im Palast des Königs vor allem mit elend tiefen Wassergruben und der Palastwache zu tun. Und dass Dschafars Palast ebenfalls kein Ort ist, an dem man es sich gemütlich machen kann, versteht sich ja von selbst...

rettet prinzessin jasmin!

Der mächtige und böse Zauberer Dschafar hat Prinzessin Jasmin entführt. Außerdem hätte er gerne eine gewisse Wunderlampe. Diese ist in der Höhle der Wunder versteckt und nicht so einfach zu bekommen. Deshalb zwingt Dschafar den kleinen Tagedieb Aladdin, die Lampe für ihn zu stehlen. Was liegt für Aladdin näher, als nebenbei auch noch Prinzessin Jasmin aus Dschafars Fängen zu befreien? Unbekümmert macht er sich auf den Weg in ein Abenteuer, das er sich vorher nicht hätte träumen lassen.

tricks aus 1001 nacht

Aladdin kämpft wie ein Löwe! Dazu stehen ihm zwei Möglichkeiten offen: Zum einen kann er den Gegnern mit seinem Schwert eins überbraten. Zum anderen findet er überall Äpfel, die er einsammeln sollte, weil er sie als Wurfgeschosse einsetzen kann. Immer wenn Aladdin zu weit von einem Gegner entfernt ist, als dass er ihn mit einem Schwerthieb außer Gefecht setzen könnte, sorgt er mit einer gezielten Apfel-Salve für einige Beulen. Das hat den Vorteil, dass unser Held seinen Gegnern Schaden zufügen kann, ohne selbst Treffer einzustecken. Nur wenn er keine Äpfel mehr hat, muss er sich wohl oder übel mit dem Schwert im Nahkampf beweisen. Aladdin versteht es außerdem, verschiedene Dinge für seine Zwecke zu verwenden: Wäscheleinen dienen ihm als Kletterseil und herumliegende Kamele geben ein klasse Trampolin ab. Ihr seht: Die Kreativität des kleinen Gauners ist grenzenlos. Und nebenbei gibt es ja noch den fliegenden Teppich, der ihm immer dann zur Verfügung steht, wenn es nicht mehr weiter zu gehen scheint.

orient-flair und starke animation

Alle Spielwelten sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Was aber sicherlich am meisten fasziniert ist die Animation Aladdins: Seine Bewegungen wirken so lebendig und echt, dass man fast glaubt, er könne plötzlich den Bildschirm verlassen und direkt zu euch ins Zimmer springen! Zudem sorgen die vielen temporeichen Situationen für jede Menge Action und Spannung: Bei der Flucht aus der Höhle der Wunder muss Aladdin z. B. einem riesigen Stein ausweichen, der hinter ihm her rollt – ein recht haariges Unterfangen, wenn man bedenkt, in was für eine Bedrängnis selbst so erfahrene Höhlen-Forscher wie Indiana Jones in solchen Situationen geraten. Aber keine Angst, wenn ihr für ein Level mal etwas länger braucht: Prinzessin Jasmin läuft so schnell nicht weg, sie ist ja bei Dschafar!

© 2000 Disney – Crawfish Interactive, Ltd. © Ubisoft

TOM and JERRY IN FISTS OF FURRY

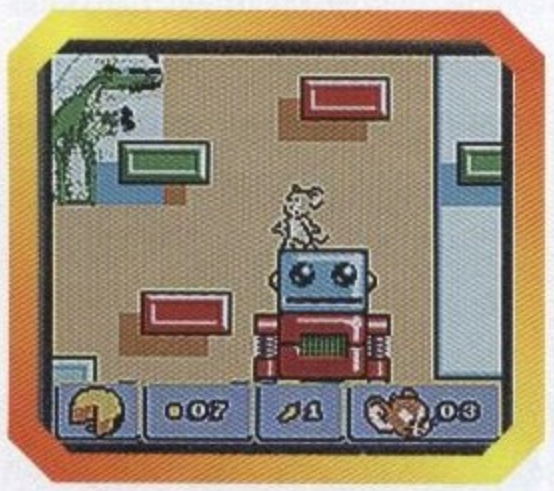
Schon seit einigen Jahrzehnten jagt der tollpatschige Kater Tom den listigen Mäuserich Jerry über den Bildschirm – mit meist recht geringem Erfolg. Der erbitterte Streit der beiden witzigen Cartoon-Figuren macht auch vor dem Game Boy Color nicht halt. Ubi Soft hat die starke Lizenz genutzt, um ein Action-Spiel zu entwickeln, das es in dieser Form noch nicht gab.

TOMS RACHE AM MÄUSESPECK

Diesmal ist Tom zu weit gegangen: Er hat einige von Jerrys Freunden gekidnappt! Da kann die quirlige Maus natürlich nicht tatenlos zusehen: Jerry will seine Leute aus den Fängen des gemeinen Katers befreien, koste es, was es wolle! Doch Tom ist auch nicht untätig: Mit Knüppeln, Bratpfannen und anderen mäusefeindlichen Gegenständen versucht er, seinem Erzrivalen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Hinzu kommen Toms Mausefallen und andere Spezialitäten, was Jerrys Mission nicht gerade zu einem lockeren Freizeit-Event macht.

VIELEN DANK FÜR DIE BLUMEN...

...wie lieb von dir, Tom! Der gestresste Jerry muss in sechs schön gestalteten Leveln einerseits Toms fiesen Fallen entgehen und andererseits auch noch sein Köpfchen einsetzen, um eine Menge Denksport-Aufgaben zu lösen. Denn nur so kann er den Aufenthaltsort seiner Freunde herausfinden. Im Verlauf des Spiels werden die Anforderungen immer schwieriger. Da heißt es aufpassen und nachdenken!



EIN GAME-BOY-COLOR-SPEKTAKEL VOM FEINSTEN

Wer Tom & Jerry in der Fernseh-Serie zu schätzen weiß, wird vom gleichnamigen Spiel bestimmt nicht enttäuscht werden. Jede Menge Slapstick-Einlagen und ein erfrischendes Gameplay machen das Spiel zu einem witzigen Jump'n'Run, das sich unter Game Boy Color-Spielern großer Beliebtheit erfreuen könnte. Neben den fünf Haupt-Leveln erwarten euch als Zugabe über zehn lustige Puzzle-Spiele. Und wenn ihr gut seid und Tom so richtig an den Kragen geht, bekommt ihr als kleine Anerkennung einige witzige Film-Bilder aus der TV-Serie zu sehen. Dann mal 'ran an den Speck!

© 2000 New Kidco. Published by Ubisoft Entertainment under license from New Kidco. New Kidco and the New Kidco logo are trademarks of New Kidco International Inc. TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of Turner Entertainment Co. © 2000 © 2000 Ubisoft. All rights reserved.

GUERILLA

BLASTER MASTER BLASTING AGAIN

ein Klassiker ist wieder da!

Blaster Master war schon zu NES-Zeiten ein echter Fan-Magnet. Das rechtfertigte eine Vielzahl von Fortsetzungen für sämtliche Systeme: Für den Game Boy gab es schon vor einigen Jahren **Blaster Master Boy**: Der Riesenfrosch Fred durfte gegen eine Horde widerlicher Aliens kämpfen und den Plutonium-Boss besiegen. Nun hat SunSoft das beliebte Spielprinzip wieder aufgegriffen, um allen Fans auch auf dem Game Boy Color das kultige Vergnügen zugänglich zu machen.

Doch worum geht's eigentlich? **Blaster Master** ist ein reinrassiger Plattform-Shooter, in dem Fred am Steuer von reichlich abgedrehten Fortbewegungsmitteln sitzt. In diesen stark an Mondfahrzeuge erinnernden Vehikeln fährt er, immer auf der Suche nach Endgegnern, durch die Level. Doch zahlreiche Kreaturen erschweren eure Suche ungemein. Meist hilft da jedoch ein gut platzierter Schuss aus den Super-Waffen, mit denen die Fahrzeuge ausgestattet sind.

Wenn ihr Glück habt, hinterlassen die besiegten Monster nützliche Power-Ups, mit denen ihr euer Fahrzeug verbessern könnt und die sich von Level zu Level in ihrer Qualität steigern. Doch in demselben Maße, in dem die Stärke der Power-Ups

zunimmt, wächst auch die Gefahr, die von euren Gegnern ausgeht!

Manchmal kommt es auch vor, dass Fred seinen Wagen verlassen muss, um z. B. Türen zu öffnen. Doch das ist gefährlich: Er kann sich ohne Fahrzeug nicht wehren. Da er nur ein Leben hat, solltet ihr also gut auf ihn aufpassen.

Insgesamt gibt es acht Welten, die zu durchlaufen sind. Dank der übersichtlichen Grafik lässt sich dieser Side-Scroller sehr angenehm spielen. Alles in allem kann also getrost behauptet werden, dass die Neu-Auflage von **Blaster Master** der stolzen Game-Familie alle Ehre macht!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Action
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 1
- SPEICHER ▸ Passwort
- BILDSCHIRMTEXT ▸ Original (englisch)
- HERSTELLER ▸ Sun Soft
- VERTRIEB ▸ Sun Soft

© 2000 Sunsoft. Sunsoft is a trademark of Sun Corporation.

CANNON FODDER

füttert eure Kanonen!

Fressen oder gefressen werden, das ist die Frage bei Cannon Fodder! Ein Hubschrauber setzt eure Männer hinter den gegnerischen Linien ab. Er verschwindet und ihr seid auf euch alleine gestellt – inmitten einer apokalyptischen Situation! Granaten und Kugeln fliegen den Soldaten um die Ohren, eure Truppen werden mehr und mehr dezimiert. Ihr seht nur einen Ausweg, diesem Inferno zu entkommen: Durchhalten, und zwar mit allen, aber wirklich allen Mitteln.

Wenn es ein Spiel für den Game Boy Color gibt, in dem knallharte Action die Hauptrolle spielt, dann steckt es in diesem Action-Strategie-Modul. Ihr kämpft euch durch ganze 72 Level, und die Gegenden, die ihr zu erkunden habt, sind jeweils ungefähr 40 mal so groß wie der Bildschirm eures Game Boy Color.

Um die Missionen zu erfüllen, stehen euch Einsatzfahrzeuge jeder Art zur Verfügung: Schneemobile, Jeeps, Panzer und sogar Helicopter! Bei dieser Vielfalt liegt der Schluss nahe, dass sich das Cannon Fodder-Geschehen nicht nur auf sauber asphaltierten Plätzen abspielt.

Auch Schlachten in Eis- und Schneelandschaften sowie in schwindelerregender Höhe müssen geschlagen werden.

Nicht zuletzt deshalb ist euer Waffen-Inventar nicht von Pappe: Bazookas, Granaten und anderes stehen euch zur Verfügung, um eure Leute in jeder Lage gegen die Übergriffe eurer Widersacher zu

wappnen. Cannon Fodder gab es erstmals 1995, aber die Version für den Game Boy Color enthält einige Neuerungen: Modernere Soldaten, eine verbesserte künstliche Intelligenz und ein auf den Game Boy Color angepasstes Gameplay sorgen für noch mehr Spannung und Action.

Denkt also daran: Wer als Letzter noch steht, hat gewonnen!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Action
- MBIT ▸ 32
- SPIELER ▸ 1
- SPEICHER ▸ 64K Batteriespeicher
- BILDSCHIRMTEXT ▸ Original (englisch)
- HERSTELLER ▸ Sensible Software
- VERTRIEB ▸ Codemasters

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved.
"Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. Cannon Fodder™ is a trademark of Sensible Limited, a Codemasters Group Company.

Portable

Der Dschungel ruft!

Walt Disney's The Jungle Book – Mowgli's Wild Adventure

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

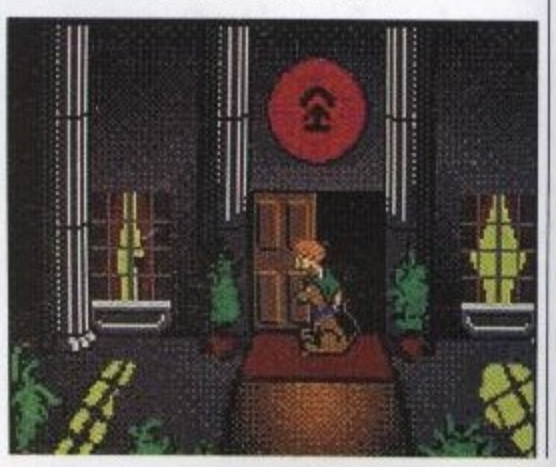
In Ubi Softs neuestem Streich dreht sich alles um die bekannten Charaktere aus dem Disney-Klassiker **Das Dschungelbuch**. Das Menschenkind Mogli, das von Wölfen im Dschungel aufgezogen worden ist, möchte seine Artgenossen im Dorf der Menschen aufsuchen. Auf der Flucht vor dem gefährlichen Tiger Shir Khan durchstreift ihr mit Mogli auf seiner Reise fünf Dschungelwelten. Nach guter alter Jump'n'Run-Manier sucht ihr in jeder Dschungelwelt eine bestimmte Menge Münzen, um ins nächste Level zu kommen. Vor Beginn eines neuen Abschnitts müsst ihr witzige Geschicklichkeits-Tests durchstehen. Da sind Wettrennen gegen flinke Affen und andere kleine Aufgaben zu bewältigen. Überhaupt ist viel List und Tücke gefragt, denn Affen und Schlangen hocken oft vor wichtigen Durchgängen. Mit kleinen Leckereien lassen sie sich aber weg locken. Andere Dschungelbewohner hingegen helfen mal mehr und mal weniger freiwillig. So könnt ihr beispielsweise ein Wildschwein als Trampolin verwenden. Selbstverständlich wird Mogli von seinen tierischen Freunden Baghira, Balu und Co. unterstützt. „Probier's mal, mit Gemütlichkeit ..."

Scooby greift durch!

Scooby-Doo! Classic Creep Capers

HERSTELLER ▸ DIGITAL ECLIPSE/ **VERTRIEB ▸** THQ

Scooby-Doo gibt es jetzt zum ersten Mal für den Game Boy Color! Ihr trefft alle aus der Zeichentrickserie bekannten Charaktere wie z. B. Shaggy, Fred, Daphne und natürlich Scooby. Besteht in der Haut von Scooby dem Hund drei klassische Episoden und ein Abenteuer, das im Fernsehen noch nicht ausgestrahlt worden ist. 20 Level sind zu absolvieren, wobei die Aufgaben sehr vielfältig sind: Scooby muss Feinde wie den Hexendoktor oder den Schwarzen Ritter erledigen, durch spukende Museen tappen, den Fallen des seltsamen Herrenhauses entgehen, schwierige Rätsel lösen und die legendären Scooby-Sandwiches belegen. Überall sind Hinweise versteckt, die ihm bei der Bewältigung all der kniffligen Aufgaben helfen. Aber die müsst ihr erst mal finden! Außerdem gilt es, versteckte Bonus-Level zu entdecken. Und Scooby ist auf jeden Fall immer für einen Lacher gut!



Blutspender gesucht!

Buffy the Vampire Slayer

HERSTELLER ▸ GAME BRAINS/ **VERTRIEB ▸** THQ

Die gleichnamige Fernsehserie hat in den USA Kultstatus erreicht und ist auch hierzulande unter „Buffy – im Bann der Dämonen" sehr bekannt. Im dazu passenden Action-Spiel machen Meistervampir Lothos und seine Schergen die friedliche Kleinstadt Sunnydale in Kalifornien unsicher. Das Chaos ist vorprogrammiert. Doch in jeder Generation wird ein Mädchen geboren, das besondere magische Fähigkeiten besitzt, die es ihm ermöglichen, mit Vampiren und Dämonen locker fertig zu werden. In diesem Fall ist das Buffy! Sie ist ein 16-jähriger Teenager und erst vor kurzem mit ihrer Mutter nach Sunnydale gezogen. Sie allein kommt in Frage, wenn es darum geht, den üblen Blutsaugern den Garaus zu machen. Aber ganz einfach wird es sicher nicht werden! 13 Level mit den Original-Schauplätzen aus der erfolgreichen TV-Serie und Buffys Freunde Willow, Xander, Anya, Giles, Angel und viele mehr warten auf euch! Testet Buffys unglaubliche Kampftechniken!

Die Hennen, die rennen!

Chicken Run

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Im August 2000 war der deutsche Kinostart von Chicken Run, dem neuen Film der Schöpfer von Wallace & Gromit. Die Hühner Ginger, Bunty, Babs und Mac möchten nicht als Geflügelpastete enden und versuchen, von der furchtbaren Tweedy-Farm zu fliehen. Doch die fiese Mrs. Tweedy und ihr dümmlicher Mann erwischen sie bei all ihren verrückten und waghalsigen Fluchtversuchen. Als Zirkus-Hahn Rocky auf der Farm bruchlandet, hat Ginger die entscheidende Idee: Sie werden die Farm fliegend verlassen, und Rocky soll dabei helfen! **Chicken Run** ist ein actionreiches Abenteuer, enthält alle Filmcharaktere und 20 Level in vier unterschiedlichen Umgebungen der berüchtigten Tweedy-Farm. Während der zahlreichen Missionen sorgen diverse Cut-Scenes für einen flüssigen Übergang zwischen Geschichte und Spiel. Vor dem Start jedes neuen Levels gibt es Tipps und Informationen. Rennt los!

Rugrats in Paris: The Movie – Hilfe, die Rugrats stürmen Paris!

HERSTELLER ▸ SOFTWARE CREATIONS/ **VERTRIEB** ▸ THQ

Die Rugrats tummeln sich überall! Nach dem Game-Boy-Hit **Typisch Angelica** ist nun ein zweiter Titel für alle Fans der chaotischen Kids in Sicht. Die Story basiert auf dem gleichnamigen Streifen Rugrats in Paris - Der Film. Stus Roboter Reptar ist kaputt. Grund genug, ins EuroRaptarLand nach Paris zu fahren. Hier gilt es, diverse Teile zu sammeln, um das Reptil wieder in Gang zu setzen. Aber wie? Ganz einfach: Indem ihr zahlreiche Minispiele durchspielt, könnt ihr den Rugrats helfen, die erforderlichen Teile zusammen zu tragen. Alle bekannten Charaktere sind mit von der Partie: Tommy, Chuckie, Lil, Dil, Phil, aber auch ein neuer Held aus dem Kinofilm. Wer das ist, wird hier allerdings noch nicht verraten! 15 verrückte Level sowie zahlreiche versteckte Bonus-Level warten auf euch. Nicht nur die Fans des Films werden von diesem Spiel begeistert sein!

Disney's Doug – Das Super-Duo

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Doug ist mit seiner Freundin Patty im Park verabredet, aber die Lady taucht einfach nicht auf. Ob sie wohl einen anderen Freund hat?

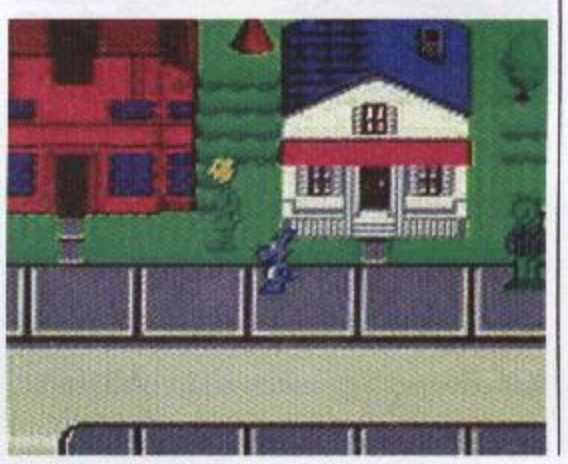
Kurzerhand beschließt Doug, sich mit Hilfe seines treuen Hundes Porkchop auf die Suche nach ihr zu machen.

In gewohnter Adventure-Manier lauft ihr durch die Stadt und sucht nach Hinweisen zu Pattys Verbleib. Dabei werdet ihr allen möglichen Personen begegnen, mit ihnen reden und die erhaltenen Infos dazu nutzen, der richtigen Spur nachzugehen.

Unterwegs findet ihr immer wieder Münzen, mit denen ihr in den Geschäften Gegenstände erwerben könnt, die für eure Suche unentbehrlich sind.

Immer an eurer Seite ist Porkchop, mit dem sich Herrchen Doug unterhalten kann, wenn er mal nicht weiter weiß. Bei diesen Gesprächen wechselt die Grafik immer so, dass ihr das Gesicht eures Gegenübers schön detailliert erkennen könnt.

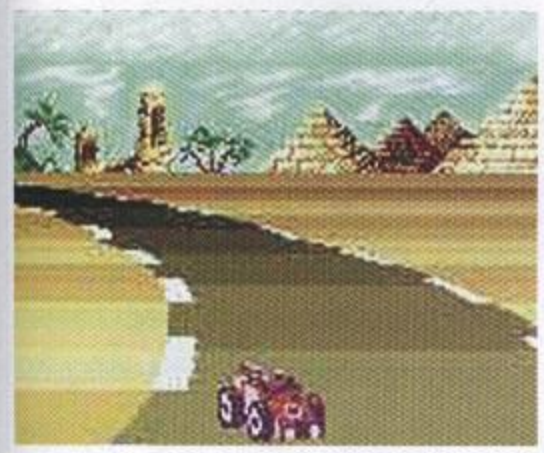
Mit viel Köpfchen, etwas Geschick und Porkchops Hilfe wird Doug sicher heil durch sein Abenteuer kommen!



Lego Racers – Klein, bunt, schnell!

HERSTELLER ▸ CLIMAX/ **VERTRIEB** ▸ LEGO MEDIA

Lego? Das ist doch nur was für Kleinkinder – von wegen! Dieses Rennspiel beweist euch in Minutenschnelle das Gegenteil.



Denn: Rennen fahren macht immer Spaß, besonders, wenn es so bunt zugeht wie bei **Lego Racers**.

Wählt einen der coolen Renner aus, oder besser noch, baut euch gleich einen eigenen Super-Racer. Werft den Motor an und heizt durch bunte Legoland-Strecken!

Auf den Kursen sind viele Power-Ups verteilt, die Spezialfähigkeiten verleihen, wie z. B. Geschwindigkeits-Boosts oder Waffen, um eure Gegner auszuschalten.

Wenn ihr alle Konkurrenten besiegt habt, wird eine Bonus-Strecke freigeschaltet. Seid ihr auch auf dieser erfolgreich, gehört euch die begehrte Lego Racers-Trophäe.

Aber auch das beste Spiel macht alleine auf Dauer wenig Spaß. Deshalb könnt ihr euch per Link-Kabel spannende Kopf-an-Kopf-Rennen mit Freunden liefern.

Los geht's, sichert euch die Pole-Position!

Lego Stunt Rally – Erst wird gebaut und dann gefahren.

HERSTELLER ▸ CLIMAX/ **VERTRIEB** ▸ LEGO MEDIA

Das Prinzip von Lego ist ja schon lange bekannt: Baut aus bunten Steinen geniale Dinge, die eurer Fantasie entspringen. Und **Lego Stunt Rally** greift gerade dieses Konzept auf. Entwerft eure eigenen Strecken mit Loopings, engen Kurven, Hindernissen und anderen Tücken. Auf diesen selbst entworfenen Kursen könnt ihr euch dann selbstverständlich heiße Rennen mit mehreren Kontrahenten liefern. Es gibt verschiedene Spielwelten und somit Lego-Elemente, die ihr nacheinander freischalten könnt. Das Geheimnis des Erfolgs liegt dabei nicht alleine in euren fahrerischen Fähigkeiten. Fast wichtiger ist es, gefährliche Strecken auszutüfteln, auf denen ihr die Konkurrenz locker abhängen könnt. Doch Vorsicht! Eure Gegner schrecken vor keinem noch so schwierigen Looping zurück, und ihr selbst müsst einen solchen ja auch erst mal bewältigen. Also, ab auf die Piste!

portable

Winnie the Pooh ADVENTURES in the 100 acre wood — Der Kult-Bär kommt!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Winnie Puuh ist einfach kultig. Er und seine Freunde Tigger, I-Ah, Ferkel, Gover, Eule, Rabbit, Ruh und Master Cristopher Robin leben zufrieden im Hundertmorgenwald.

Doch in letzter Zeit geschehen dort seltsame Dinge. So bleibt Winnie in Rabbits Tür stecken, weil er zu viel Honig gegessen hat, und Ferkel wird von einer Flut eingeschlossen.

Zum Glück wandert Puuh durch den Wald und ist bereit, seinen Freunden aus der Patsche zu helfen. Der kleine Bär kann dort aber auch schöne Dinge entdecken: Findet er zum Beispiel ein Bilderbuch und zeigt es Cristopher Robin, bekommt er dafür eine Bonusgeschichte erzählt.

Außerdem sind im Wald auch Minispiele versteckt, die Puuh nach einmaligem Durchspielen in seinen Schrank stellt, um immer wieder mit ihnen zu spielen. Ein witziges Extra ist, dass ihr Puuhs Behausung nach euren Wünschen einrichten könnt:

Wenn ihr ein bestimmtes Spiel gewinnt, bekommt ihr neue Dekorationen und Möbel. Auf geht's!

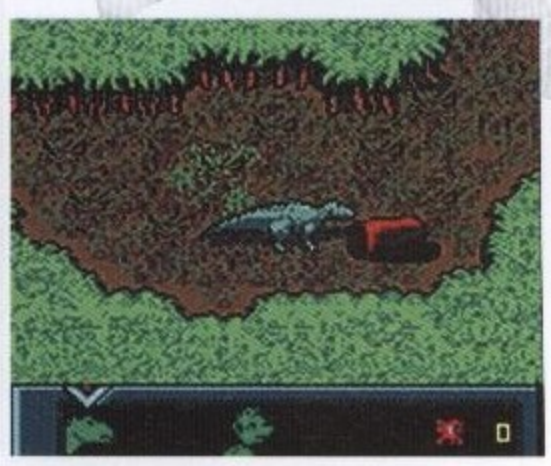
Disney's DINOSAURIER — Willkommen in der Urzeit!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Na klar, **Disney's Dinosaurier** gibt es auch für Nintendos Kleinen!

Erlebt mit dem Dinosaurier Aladar und seinen Freunden haarsträubende Abenteuer in Zeiten, lange bevor der Mensch überhaupt existierte.

Entkommt Lava, spuckenden Vulkanen, rettet gestrandete Dino-Babys und bekämpft Fleisch fressende Saurier auf der Reise in einen besseren Lebensraum. Sechs verschiedene Dino-



Charaktere mit speziellen Stärken und Schwächen stehen euch zur Verfügung.

In 27 Leveln gilt es, die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Figuren optimal zu kombinieren, um die Aufgaben zu lösen.

Aladar zum Beispiel kann durch Flüsse schwimmen, der Lemure Zini hingegen springt für euch von Fels zu Fels.

Auf speziell dafür vorgesehen Plattformen könnt ihr eure Figuren wechseln, um die jeweilige Aufgabe mit dem passenden Charakter zu lösen.

Ein besonderes Highlight ist die Möglichkeit, mit Hilfe des Game Boy Printers Schnappschüsse eurer Lieblings-Dinos auszudrucken.

Hello Kitty — Puzzle mit Kitty

HERSTELLER ▸ TORUS GAMES / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Kennt ihr Kitty, das beliebte weiße Kätzchen aus Japan? Die kleine Mieze ist Heldin in einem lustigen Puzzle-Spiel mit Tetris-Charakter. Kittys Aufgabe ist es, verschiedene Früchte einzusammeln. Doch diese hängen irgendwo in der Luft herum und sind nicht vom Boden aus zu erreichen. Hinzu kommt, dass ständig Blöcke in verschiedenen Farben vom Himmel herab fallen. Doch aus der Not macht ihr eine Tugend: Während sie fallen, müsst ihr die Steine möglichst geschickt lenken, damit sie Treppenstufen bilden. Die Mieze kann die Treppen dann hinaufsteigen und sich die Früchte schnappen. Aber passt auf:

Die Blöcke lösen sich auf, wenn drei oder mehr einer Farbe aneinander liegen. Die oberen Steine fallen dann herunter. Wenn ihr alle Gegenstände

eingesammelt habt, kommt das nächste Level. Ihr seht: Das Spielprinzip erinnert stark an Tetris oder Bust-a-Move. Wer eine Vorliebe für knifflige Puzzlespiele hat, wird mit **Hello Kitty** viel Spaß haben.

INSPECTOR GADGET — Schnickschnack mit Charakter!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Inspektor Gadget ist – nach einem tragischen Unfall mit einer Bananenschale und der darauf folgenden Operation – der erste bionische Polizist der Welt.

Nur durch seine aberwitzigen Implantate kann er es mit dem bösen Doctor Claw überhaupt aufnehmen. Dieser hat nämlich schon wieder eine neue Höllenmaschine erfunden: den MadKaktus!

Jeder Ahnungslose, der bisher eine dieser Kakteen erwarb, ist spurlos verschwunden. Da kann natürlich nur der Inspektor helfen.

Mit seiner bionischen High-Tech-Ausrüstung macht er sich dann auch gleich an die Arbeit.

Allerdings helfen selbst so ausgefeilte Dinge wie sein Hammerhut oder die Sprungfederbeine nicht über seine Tollpatschigkeit hinweg.

Deswegen müsst ihr ihm gelegentlich mit seiner Nichte Penny oder seinem vierbeinigen Freund Brain aus der Klemme helfen. Die beiden haben zwar keine High-Tech-Ausrüstung, dafür aber eine ganze Menge andere Qualitäten.

Dann mal: Go Go Gadget!

POWER

COOL BRICKS – Farbenprächtiges Ziegel-Zerhauen

HERSTELLER ▸ SCI/ VERTRIEB ▸ THQ

Gut geklaut ist fast schon gewonnen! **Cool Bricks** ist eine Neuauflage des beliebten Atari-Klassikers Breakout. Was aber nicht heißen soll, dass es sich lediglich um einen einfachen Abklatsch handelt. Im Gegenteil: Mit einem neuartigen Verfahren ist es den Programmierern gelungen, mehr als 2.000 Farben auf den Game Boy Color zu zaubern – eine fast unglaubliche Leistung. Dem Augenschmaus liegt das altbekannte Spielprinzip zu Grunde: Mit einem Schläger wird ein Ball gegen eine bunte Ziegelmauer geschossen. Der vom Ball getroffene Ziegel löst sich auf. Hinter einigen der bunten Steinchen stecken auch hilfreiche Boni: Ninjas, Gift oder Geister erleichtern euch die Sache. Trotz des einfachen Spielprinzips ist Cool Bricks ein ungeheuer fesselndes Spiel. 150 farbenfrohe Level mit massig Power-Ups und diversen anderen Extras sorgen für hohe Langzeitmotivation.

Pro Pool – Ein Billard-Tisch zum Mitnehmen!

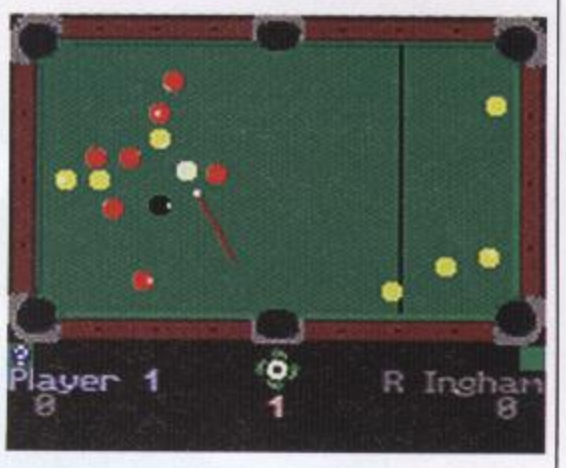
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ CODEMASTERS

Codemasters hatten den Ehrgeiz, ein wirklich realitätsnahes Billard-Spiel für den Game Boy Color zu entwickeln.

Die Schwierigkeit liegt darin, das physikalische Verhalten der Kugeln genau nachzuempfinden: Wie sieht es aus, wenn die Kugel an die Bande prallt, an ihr entlang rollt oder auf andere Kugeln trifft? Obendrein besteht noch der Unterschied zwischen weichen und starken Stößen. Ist dieses physikalische Moment nicht perfekt simuliert, geht der Reiz des Billard-Spiels verloren. Die ganz genauen Ballbewegungen sind allerdings kaum nachzuempfinden.

Aber **Pro Pool** erzeugt ein Spielgefühl, das euch den Game Boy nicht so schnell aus der Hand legen lässt.

Zur Langzeitmotivation tragen auch die sieben Spielmodi und die 64 verschiedenen Computergegner bei.



Praktisch ist auch der Speicher: Nach jedem Stoß wird automatisch zwischengespeichert, so dass selbst beim Versagen der Batterien nichts verloren geht.

Schnappt eure Queues, und 'ran an die Kugel!

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER – Zurück in die Zukunft

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Der Joker ist zurück. In **Batman of the Future** bedroht er das Gotham City der Zukunft. Doch Batman, der dunkle Ritter, stellt sich ihm tapfer entgegen. In dem auf einem Zeichentrick-Film basierenden Game Boy Color-Spiel schlagt ihr euch durch die zahlreichen Level, im ständigen Kampf gegen Jokers fiese Handlanger. Mit Tritten, Sprüngen und Hieben vermöbelt ihr alles, was sich euch in den Weg stellt. Das Spiel bietet euch aber auch die Möglichkeit, den Kämpfen durch das Finden von Schlüsseln und diversen Abkürzungen auszuweichen. Somit könnt ihr das Abenteuer entweder actionreich bewältigen oder euch mit etwas Köpfchen bis zum letzten Level knobeln. Dort erwartet euch dann der große Showdown mit dem Joker. Bis dahin ist es aber ein langer und aufregender Weg durch vier futuristische Welten, die im Final-Fight-Stil durchwandert werden wollen.

Also, ab in die Fledermaus-Strumpfhose und rein ins Getümmel!

V.I.P. – Strapse und Pistolen

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Wer hätte nicht gerne einen persönlichen Aufpasser wie Pamela Anderson? In **V.I.P.** könnt ihr in die Rolle von Beverly Hills heißestem Bodyguard schlüpfen. Eure Aufgabe ist es, in jeder Mission einen bestimmten Prominenten zu beschützen. Ob ihr das nun auf die sanfte Tour mit den Waffen einer Frau erledigt oder einfach zur Wumme greift, bleibt euch überlassen. Um die Bösewichte abzulenken, könntet ihr auch einen Strip hinlegen.

Dabei solltet ihr allerdings aufpassen, nicht enttarnt zu werden. Aber was ist schon der hübscheste Bodyguard ohne seine Freunde? In **V.I.P.** stehen euch die anderen Mitglieder eurer Agentur mit Rat und Tat zur Seite. Ob das jetzt z. B. die intelligente Agentin Tasha Dexter oder der Sprengstoffexperte Nikki Franco ist, hängt von der jeweiligen Mission ab. Na, dann lasst die Blondine mal eine Runde Spaß haben!

PORTABLE

THE GRINCH – Alle Jahre wieder...

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ KONAMI

Jedes Jahr zur Weihnachtszeit geht es im Dorf „Who-Village" drunter und drüber. Alle Dorfbewohner freuen sich auf Heiligabend. Abseits vom bunten Treiben lebt der Grinch.

Dieses grüne Monster kann rein gar nichts mit dem Fest der Liebe anfangen. Deshalb begibt es sich an Weihnachten ins benachbarte Dorf und klaut dort alle Geschenke.

Der Grinch ist das Game Boy Color-Spiel zum gleichnamigen Kinofilm mit Jim Carrey. Ihr übernehmt die Rolle des lustigen Monsters und versucht in alter Pac-Man-Manier, die Geschenke der Dorfbewohner zu stibitzen. Kommt euch ein Dörfler zu nah, könnt ihr ihn mit einem gezielten Schneeball kurzzeitig außer Gefecht setzten. Lasst ihr euch dabei jedoch zu lange Zeit, freuen sich die Einwohner über eine tolle Bescherung und ihr geht leer aus. Der Nikolaus hat ausgedient, denn jetzt kommt der Grinch durch den Schornstein!

Power Rangers to the Rescue!

HERSTELLER ▸ NATSUME/ VERTRIEB ▸ THQ

Die Fernsehserie Power Rangers läuft nun schon in der siebten Staffel. Und das nicht ohne Grund: Seit Jahren schon kämpfen die Power Rangers mit High-Tech-Waffen gegen übermächtige Mega-Monster. Diese machen sich auch im Action-Spiel für den Game Boy Color breit und bedrohen die Welt! Aber sie haben die Rechnung wie immer ohne die Power Rangers gemacht. Ihr steuert dabei ein Mitglied des coolen Elite-Teams durch 20 Level, in denen Kämpfe, Rettungseinsätze und vieles mehr zu bewältigen sind. Die bekannten Power-Rangers-Waffen sind ebenso vorhanden wie die kultigen Fahrzeuge. Um mit der wachsenden Monster-Schar Schritt zu halten, könnt ihr im Spiel zahlreiche versteckte Power-Ups einsammeln, die euch zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Nur so könnt ihr Endbosse wie Diabolico und Magmavore das Fürchten lehren. Sie sind nämlich harte Brocken und nur mit den stärksten Geschützen zu besiegen. Mega Zord ruft!

CARMAGEDDON – Straßenverkehrsordnung? Nie gehört!

HERSTELLER ▸ TORUS GAMES/ VERTRIEB ▸ SCI

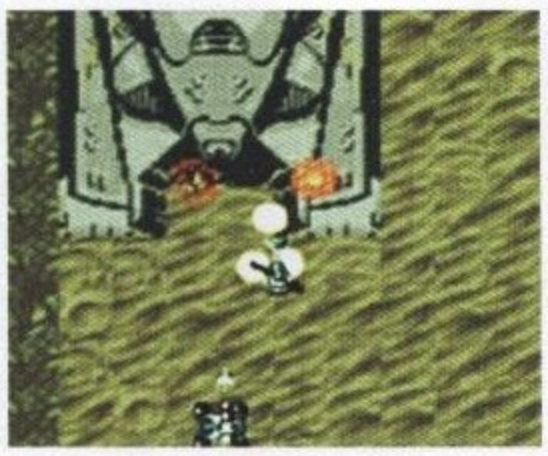
Knallharte Action und heiße Flitzer, das ist **Carmageddon TDR 2000**! In einer fiktiven Zukunft haben die Reichen der ärmeren Bevölkerungsschicht mit atomaren Waffen mächtig zugesetzt, um sich ihrer endgültig

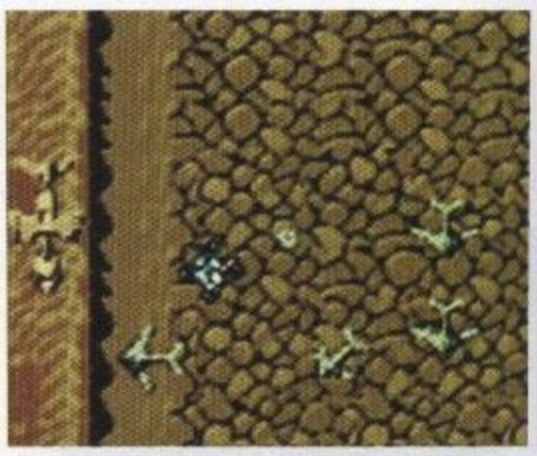
zu entledigen. Sie wollten ihr Bilderbuch-Leben nicht von Slums und Armen-Ghettos bedroht sehen. Die wenigen Verbliebenen werden in Gefängnisse von der Größe einer Stadt zusammengepfercht. Korrupte Polizisten und Straßengangs haben hier das Sagen. Und die High-Society kann sich wieder ihrem Sonntags-Frühstück widmen. Ihr seid einer der wenigen Überlebenden und versucht, mit eurem Boliden aus diesem Elend zu entkommen. Dank der eingebauten Schuss-Vorrichtungen ist euer Wagen das perfekte Mittel, um diesem Alptraum zu entkommen. Mit eurer Freiheit als einzigem Ziel vor Augen kämpft ihr um das nackte Überleben. Carmageddon kann beginnen!

SWIV – Die spinnen, die Aliens!

HERSTELLER ▸ SCI/ VERTRIEB ▸ TBA

Die Aliens haben wieder mal vor, die Erde zu vernichten. Und dazu haben sie eine Waffensammlung im Atlantik versenkt, die es in sich hat! Eure Aufgabe ist es, die Welt vor dieser Bedrohung zu schützen. Dazu stehen euch zwei Fahrzeuge zur Verfügung: Ein robuster Jeep und ein wendiger Helikopter. Doch damit nicht genug – beide Fahrzeuge wurden mit einem speziellen Waffenarsenal bestückt. Dank Laser, Flammenwerfer, Plasma-Kanonen oder Raketen geht es den außerirdischen Aggressoren an den Kragen. Einfach wird diese Mission natürlich nicht, denn die Aliens treten in Scharen auf und feuern massiv zurück. Da kommt es gerade recht, dass ihr im Spiel Feuer-Schutzschilde sammeln könnt. Diese setzt ihr dann ein, wenn es hart auf hart kommt. Stellt ihr euch der Herausforderung oder lasst ihr es zu, dass die extraterrestrischen Streitkräfte ihre Waffen an der Menschheit testen?





Immer und überall!

Steck jetzt LEGO in die Tasche! Fahr heiße Rennen. Rette die Welt und mach coole Loopings. Die neue LEGO Software für deinen Nintendo Game Boy Color macht's möglich. Da werden deine Daumen staunen.

LEGO Racers – Der totale Rennspaß!
Allein oder per Game-Link-Kabel mit deinen Freunden. Und jetzt gib Gas!

LEGO Alpha Team – Du bist ein Top-Agent und führst deine Elitetruppe im Kampf gegen den bösen Ogel.

LEGO Stunt Rally – Bauen. Flitzen. Springen. Loopen. Siegen!

®LEGO und das LEGO Logo sind eingetragene Warenzeichen. © 2000 LEGO Gruppe.

NINTENDO®, GAME BOY™ UND SIND MARKENZEICHEN DER NINTENDO CO., LTD.

SUPPORT

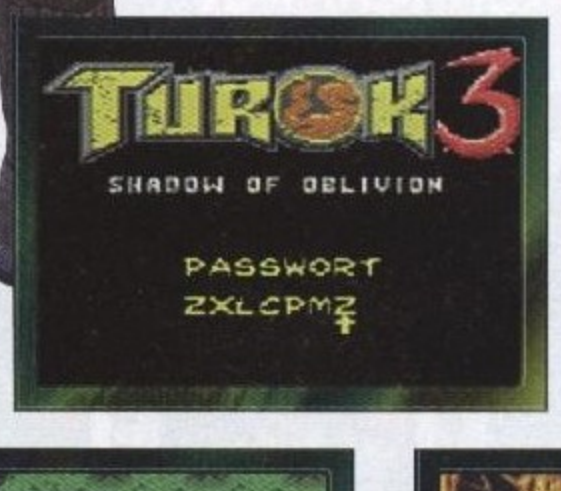
Die Pforten der grünen Hölle

Mit Hilfe der nachfolgenden Passwörter sichert ihr nicht nur euer Überleben im Dschungel, ihr gelangt zudem direkt in die einzelnen Spielabschnitte des Games.

Passwörter

Unendlich Munition	ZXLCPMZ
Unendlich Leben	FJVHDCK
Levelanwahl	XCDSDFS

Um die Level auszuwählen, drückt ihr im Pausemenü das Steuerkreuz nach rechts und dann die Select-Taste, um ein Level zu überspringen. Wahlweise könnt ihr das Steuerkreuz nach links bewegen, um das vorherige Level noch einmal zu spielen.



Level-Passwörter

Schwierigkeitsstufe Easy

Karte 2	SDFLMSF
Karte 3	DVLFDZM
Karte 4	VFDSGPD
Karte 5	CSDJKFD

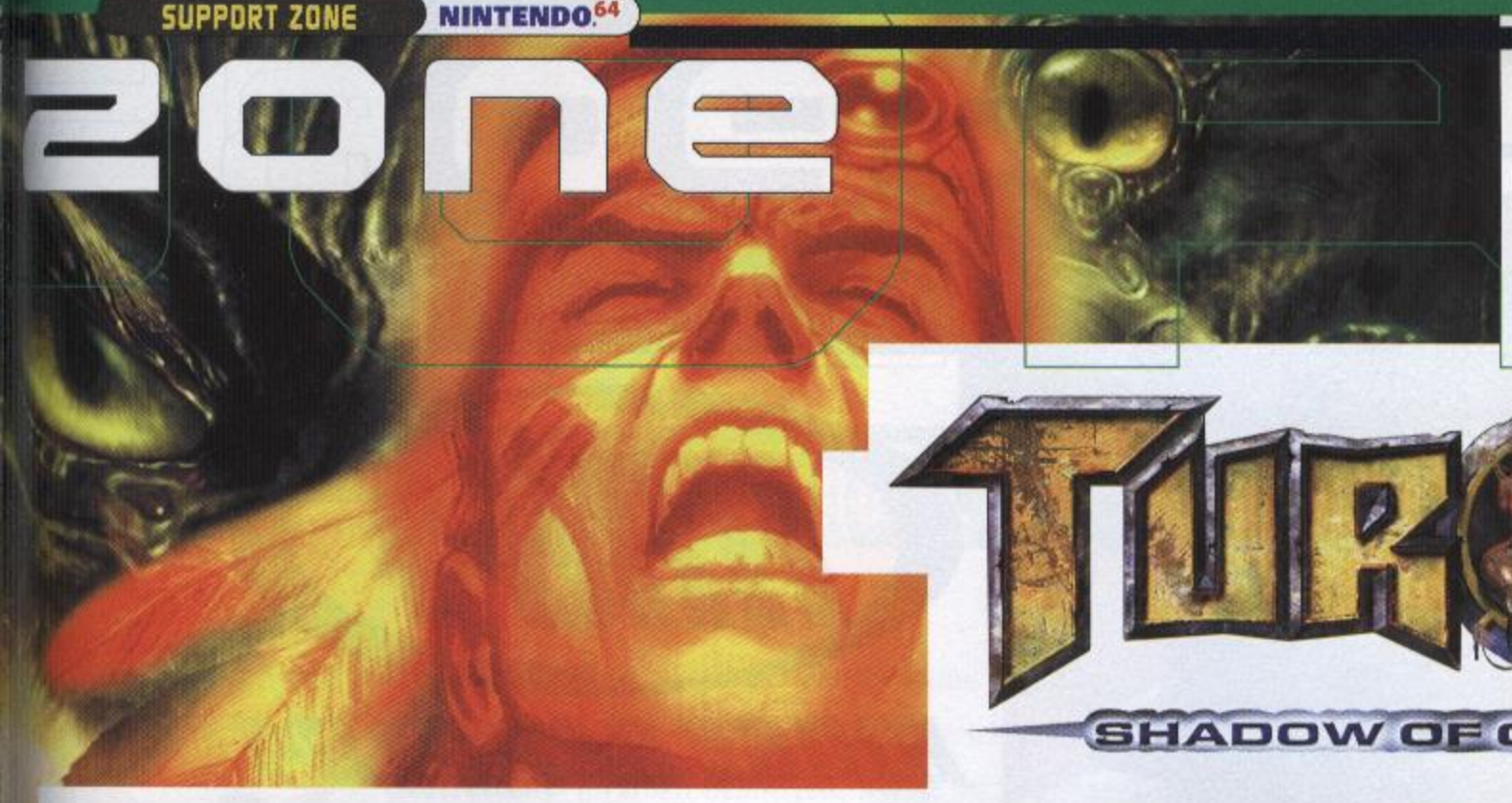
Schwierigkeitsstufe Medium

Karte 2	VLXCZVF
Karte 3	DPSDCVX
Karte 4	ZMGFSCM
Karte 5	HWKLFYS

Schwierigkeitsstufe Hard

Karte 2	CJSDPSF
Karte 3	CMSDKCD
Karte 4	SPFPWLD
Karte 5	TPDFQGB

ZONE



TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION™

Geheimnisse des Kriegers

Bisher überraschte jeder Teil der Turok-Saga mit einer bunten Optionsvielfalt, die den Spielspaß auch nach Ende des Spiels noch gewährleistete. Dies setzt sich auch im exzellenten dritten Teil des Shooters fort. Um die Geheimnisse des Kriegers zu aktivieren, müsst ihr im Hauptmenü den Punkt "Secrets" anwählen und dort folgende Symbole eingeben.

All Weapons (alle Waffen)
Eule, Bär, Eule, Käfer, Vogel mit rotem Hintergrund, Eule

Invincibility (unverwundbar)
Vogel mit blauem Hintergrund, Fisch, Adlerkopf, Bär, Eidechse, Hase

Unlimited Ammo (unbegrenzte Munition)
Fisch, Elch, Stierkopf, Schlange, Adlerkopf, Fisch

All Keys (alle Schlüssel)
Eidechse, Libelle, Stierkopf, Bär, Wolf, Adlerkopf

Credits (Abspann ansehen)
Elch, Elch, Elch, Elch, Elch, Elch

Headless (kopflos)
Eidechse, Elch, Adlerkopf, Eule, Fisch, Pferd

Gouraud (keine Texturen)
Eidechse, Fisch, Käfer, Fisch, Wolf, Libelle

Pen and Ink (Füller und Tinte)
Löwe, Pferd, Elch, Fisch, Löwe, Vogel mit rotem Hintergrund

Gasping (röcheln)
Libelle, Stierkopf, Hase, Fisch, Adlerkopf, Vogel mir blauem Hintergrund

Big Hands And Feet (große Hände und Füße)
Eidechse, Eidechse, Libelle, Pferd, Eidechse, Kojote

Big Heads (große Köpfe)
Löwe, Wolf, Schlange, Hase, Eidechse, Kojote

Deathmatch Mannequins (Mannequins im Mehrspieler)
Schlange, Stierkopf, Schlange, Frosch, Bär, Elch

Menu Madness (verrücktes Menü)
Hase, Eule, Pferd, Käfer, Bär, Bär

Skiny (dünn)
Pferd, Adlerkopf, Schlange, Löwe, Käfer, Fisch

Shorty (klein)
Frosch, Frosch, Fisch, Käfer, Wolf, Löwe

Clean Screen (klarer Bildschirm)
Hase, Eule, Eidechse, Elch, Fisch, Hase

Chapter 1 spielen (Kapitel 1 spielen)
Frosch, Elch, Pferd, Libelle, Wolf, Hase

Chapter 2 spielen (Kapitel 2 spielen)
Eule, Eule, Pferd, Elch, Elch, Elch

Chapter 3 spielen (Kapitel 3 spielen)
Eule, Hase, Bär, Käfer, Frosch, Löwe

Chapter 4 spielen (Kapitel 4 spielen)
Bär, Pferd, Vogel mit blauem Hintergrund, Adlerkopf, Pferd, Kojote

Chapter 5 spielen (Kapitel 5 spielen)
Bär, Libelle, Pferd, Bär, Frosch, Elch

All Weapons (alle Waffen)

Invincibility (unverwundbar)

Big Heads (große Köpfe)

Shorty (klein)

SUPPORT

RR64

RIDGE RACER™ 64

Das rasante Vorzeige-Racing Game Ridge Racer 64 offenbart Unmengen versteckter Optionen. Nachfolgend findet ihr einige der interessantesten und witzigsten Gimmicks.

Caddy Car

Beendet die erste Strecke im Grand Prix Modus in spiegelverkehrter Richtung als Erster.

Crazy Canuck

Ihr müsst im Car Attack Modus auf der Strecke Ridge Racer Extreme Extra in spiegelverkehrter Richtung euren Rivalen schlagen.

Pooka

Ihr müsst auf der 7 oder 8 Stage im Time Attack Modus die Rekordzeit schlagen.

Blinky

Wählt im Time Attack Modus "Free Run" aus und fahrt 99 Runden auf irgendeiner Strecke. Danach erhaltet ihr Blinky.

Galaga –Mini Game & Galaga Pac Jam

Beendet die Ridge Racer Extreme Extra Strecke als erster, um Zugriff auf das Galaga Mini-Spiel zu erhalten. Ist das Spiel beendet, könnt ihr den Galaga Pac Jam unter Audio Settings (Musikmenü) wählen.

Motion Blur Effekt im Replay

Drückt während des Replays den linken C-Knopf.

Red Shirt Rage

Um das Red Shirt Rage Auto zu bekommen, müsst ihr mit dem Helikopter der ersten Strecke kollidieren. Am besten funktioniert das, wenn man mit dem Ultra 64-Wagen in der Z-Class nach dem Checkpoint in der nächsten Kurve wartet, bis man den Hubschrauber sieht und dann mit Vollgas vor dem Tunnel auf ihn zufährt. Habt ihr den Hubschrauber getroffen, ist das gleiche Geräusch zu hören, als würdet ihr mit dem Wagen eine Wand berühren. Ihr werdet sicher einige Versuche benötigen, bis eine Kollision mit dem Hubschrauber geglückt ist.

Strecken in spiegelverkehrter Richtung fahren

Startet ein Rennen auf irgendeiner Strecke, dreht nach dem Start sofort um und fahrt mit Vollgas durch die graue Mauer. So könnt ihr alle Strecken in spiegelverkehrter Richtung fahren.

Versteckte Wagen

Galaga '88: Schießt alle 40 Raumschiffe im Galaga Mini-Spiel ab.

00-Agent

Wählt zuerst im Multiplayer Modus den Team Mode an, danach sucht ihr drei Teams aus (Spieler 1 und Spieler 2 müssen in einem Team sein). Gewinnt nun auf der 7 oder 8 Stage als Erster und Zweiter das Rennen, um den 00-Agent zu erhalten.

LICENSED BY NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. CONVERTED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION. NEW GAME ELEMENTS © 2000 NINTENDO. REIKO NAGASE © NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2000 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

ZONE

HOTLINE NINTENDO.64

GLÄNZENDE CHARAKTERE

TRACK & FIELD INTERNATIONAL SUMMER GAMES

Wie kann ich die Wettbewerbe mit glänzenden Charakteren bestreiten?

Wollt ihr die Wettbewerbe mit glänzenden Charakteren in verschiedenen Farben bestreiten, müsst ihr folgende Namen im Menü „Namenseingabe" eintragen. Achtet dabei besonders auf die Groß- und Kleinschreibung. Dieser Trick funktioniert nur im Trial-Modus.

Name	Farbe
Helsinki	Gold
Moscow	Gelb
Munich	Mattsilber
Roma	Bronze
Mexico	Grün
Sydney	Silbergold
Tokyo	Rot
Seoul	Lilasilber
Athens	Silbergrau
Atlanta	Goldgelb

So könnte auch euer Athlet aussehen.

HOTLINE NINTENDO.64

JETFORCE GEMINI – ALS CYBORG AMEISE SPIELEN

Cyborg-Ameisen wohin man schaut!

Wie kann ich als Cyber Ameise im Mehr-Spieler-Modus spielen?

Um als Cyborg Ameise im Mehrspieler-Modus zu spielen, müsst ihr in allen Floyd-Missionen eine Platin-Medaille erhalten.

Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext

HOTLINE GAME BOY COLOR

GAME & WATCH GALLERY 3 – FRAGEN, DIE BESCHÄFTIGEN

Zu einem eurer absoluten Lieblingsspiele scheint **Game & Watch Gallery 3** avanciert zu sein. Daher haben wir nachfolgend eine Auswahl der Fragen getroffen, die euch am meisten beschäftigen.

Wie bekomme ich das Flagman Bonusspiel?

Dafür müsst ihr lediglich zehn Sterne einsammeln.

Wie bekomme ich das Judge Bonusspiel?

Sammelt 20 Sterne und das Bonusspiel ist euer.

Wie bekomme ich das Lion Bonusspiel?

Ihr erhaltet es, sobald ihr 30 Sterne ergattern konntet.

Wie bekomme ich das Spitball Sparkey Bonusspiel?

Sammelt 40 Sterne, und das Bonusspiel kann angewählt werden.

Wie bekomme ich das Donkey Kong 2 Bonusspiel?

Bei 50 Sternen habt Ihr Zugriff auf dieses Bonusspiel.

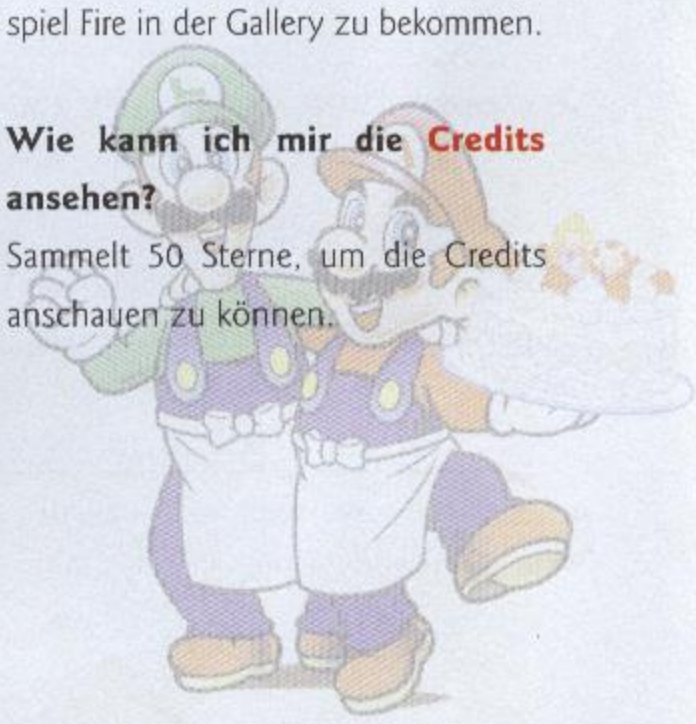
Mustertext Mustertext Mustertext

Wie bekomme ich das Fire Bonusspiel?

Sammelt 60 Sterne, um das Bonusspiel Fire in der Gallery zu bekommen.

Wie kann ich mir die Credits ansehen?

Sammelt 50 Sterne, um die Credits anschauen zu können.



newsflash

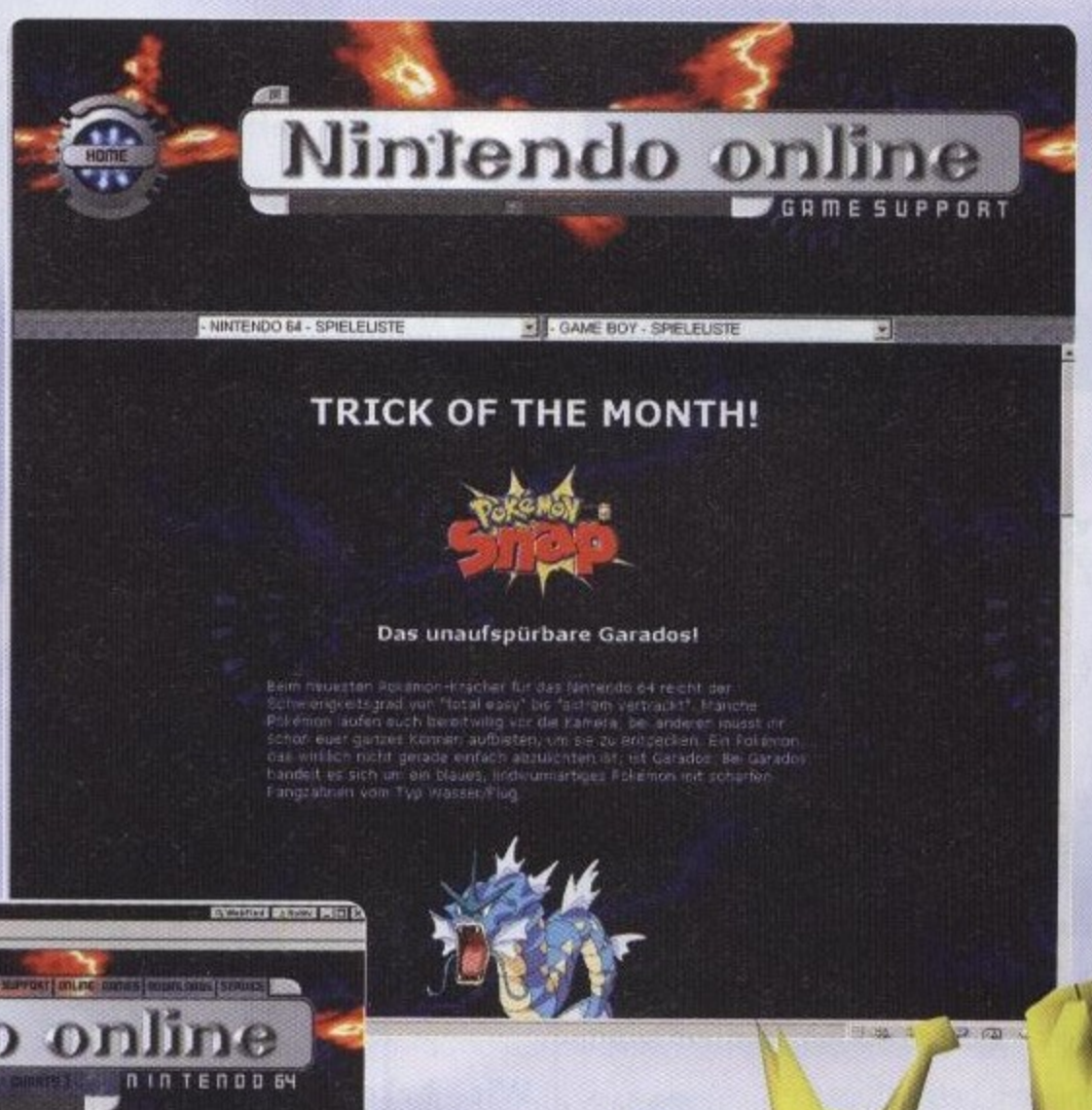
@ Nintendo Online geht neue Wege!

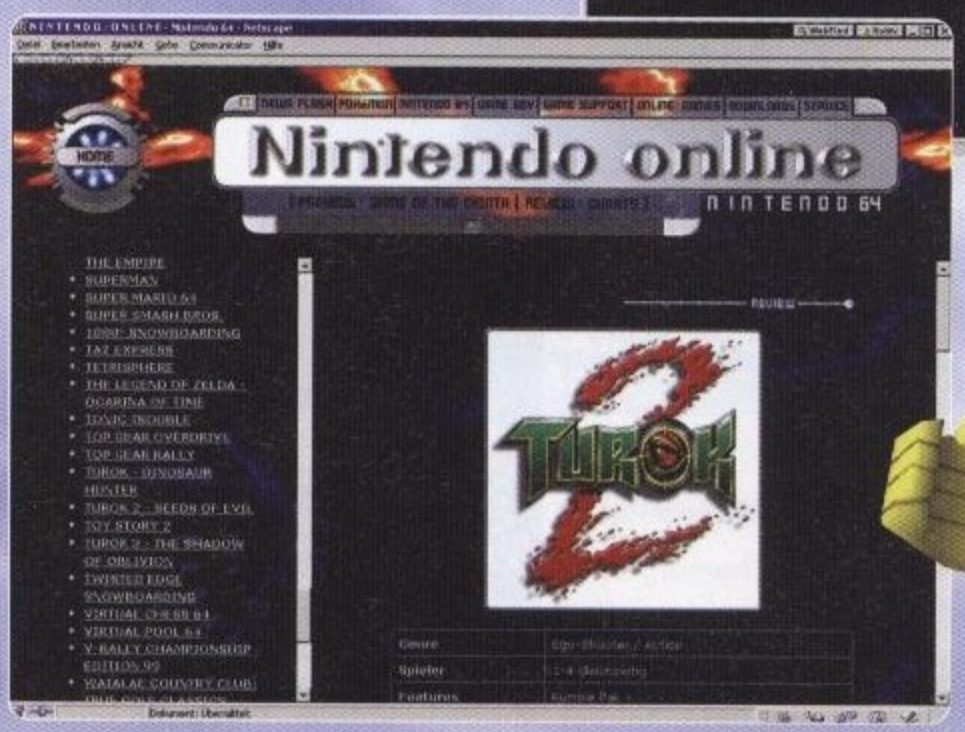
Ready for Relaunch!

Seit dem letzten Re-Design der guten alten Nintendo-Homepage sind mittlerweile fast zwei Jahre ins Land gezogen. Da war es wirklich mal wieder an der Zeit, das konstruktive Feedback der Nintendo-Fans und die technischen Errungenschaften der letzten Jahre zu berücksichtigen und dem Internet-Auftritt ein vollkommen neuen Look und innovative neue Inhalte zu spendieren. Ab Ende des Jahres präsentiert sich www.nintendo.de informationsreicher, edler, cooler und stylischer denn je! Zusammen mit der optimierten und bedienungsfreundlichen Benutzeroberfläche und den reduzierten Ladezeiten erwartet euch ein völlig neues Internet-Erlebnis!

More Content, more Fun!

Neben den optischen Verbesserungen, hat sich auch inhaltlich einiges getan. Ab Oktober 2000 stellen wir euch am ersten Mittwoch eines jeden Monats den **Trick of the Month** vor. In dieser Rubrik geben die Spiele-Profis von Nintendo euch nützliche Tipps, Tricks und Cheats zu den absoluten Spiele-Highlights von Nintendo. Ein weiteres Top-Feature der neu gestalteteten Homepage sind sicherlich die herunterladbaren **Handy-Sounds und -Icons**: Dadurch könnt ihr euer Handy in Zukunft mit den Melodien aus euren Lieblingsspielen klingeln lassen oder euer Display mit euren persönlichen Spielmotiven verzieren. Weiterhin warten einige spaßige Gesellen auf euch: **Herunterladbare Screenmates** – diverse Charaktere aus der Videospiel-Welt – warten nur darauf, allerhand Schabernack mit eurem Desktop anzustellen. Um das Programm abzurunden warten exklusive **Filme** aus kommenden Top-Titeln auf den Download und ein **Pinboard**, in dem ihr eure raffiniertesten Tipps und Tricks mit Spielern aus aller Welt austauschen könnt, ist ebenfalls in Planung! Ihr seht, es tut sich einiges in der faszinierenden Online-Welt von Nintendo!





Besondere Anlässe verlangen besondere Maßnahmen!

Zum Erscheinen der absoluten Top-Titel haben wir das Online-Angebot auf der Nintendo-Homepage noch einmal gesteigert! Das heißt, dass z.B. dem Fan des Edel-Adventures The Legend of Zelda: Majora's Mask noch mehr Extra-Seiten, Downloads, News, Tipps und Goodies zur Auswahl stehen. Zusätzlich werden wir in einer spielbezogenen Challenge exklusive Preise verlosen, die ihr sonst nicht so einfach ergattern könnt.

Never change a winning team!

Auf der linken Seite findet ihr den kompletten Index mit allen Rubriken und Standard-Features von Nintendo Online. Ein einfacher Mausklick - und ihr taucht in das entsprechende Gebiet des Online-Universums ein!

Im Mittelteil der Site findet ihr animierte Links zu den momentanen Spiele-Highlights , zum Game of the Month und zu den diversen Extraseiten!

In der Box im rechten oberen Eck sind die aktuellsten News aufgelistet und verlinkt. Durch die praktische Angabe des Datums seid ihr immer darüber informiert, ob ihr die News schon gelesen habt oder ob ihr der Newsflash-Rubrik einen Besuch abstatten solltet!

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche könnt ihr den exklusiven, kostenlosen Nintendo-Newsletter, der regelmäßig einmal wöchentlich erscheint, abonnieren!

Über diesen Button gelangt ihr direkt auf www.pokemon.de, die richtige Adresse, wenn ihr noch umfassendere Informationen, News und Goodies rund um Pikachu & Co. benötigt. Hinter diesem Button verbirgt sich also noch eine komplette Online-Welt für die zahlreichen Pokémon-Fans - und natürlich alle, die es werden wollen - unter euch!

Online Challenge

So ganz stimmt dieser Grundsatz natürlich nicht, sonst hätten wir die Homepage gar nicht erst modifiziert. Aber auf einige bewährte Features müsst ihr natürlich auch in Zukunft nicht verzichten. Vor allem die tagesaktuellen News werden euch natürlich immer über die neuesten Entwicklungen der Videospiel-Welt auf dem Laufenden halten und auch an topaktuellen Reports zu wichtigen Ereignissen der Branche, wie z.B. Messen, wird es zukünftig nicht mangeln. Dabei versuchen wir natürlich noch aktueller und exklusiver zu berichten als jemals zuvor! Außerdem könnt ihr - neben den Previews zu den angekündigten Spielen – auch weiterhin auf eine reich bebilderte, umfassende Review-Datenbank zurückgreifen. Ebenso bleibt die Game Support-Rubrik erhalten, wobei bereits ein komplettes Update in der Planung ist. Und auch die Online Challenge, bei der ihr jedesmal tolle Preise abräumen könnt, ist natürlich nicht gestrichen worden. Apropos gestrichen: Natürlich müsst ihr auf keines der bisherigen Features von Nintendo Online verzichten! Bei dem diesjährigen Relaunch handelt es sich also nicht um eine Kürzung der bisherigen Angebote sondern um eine umfassende Erweiterung von www.nintendo.de!

Pokémon Snap Challenge

Pokemon.de

Preview

newsflash newsflash

Mickey's Speedway USA gewinnt 10 x Mickey's Speedway USA!

Einer der ganz heißen Weihnachtstitel ist **Mickey's Speedway USA**. Der Fun-Racer aus dem Hause Rare wird nicht nur Disney-Fans in seinen Bann ziehen. Dazu möchten auch wir unseren Teil beitragen. Aus diesem Anlass verlosen wir zehnmal das brandneue Racing Adventure fürs Nintendo64. Alles was ihr tun müsst, ist die Lösung der folgenden Aufgabe auf eine Postkarte zu schreiben und sie an die bekannte Redaktionsadresse zu schicken.

Hier die Aufgabe: Nennt uns drei Orte, an denen sich Disney-Vergnügungsparks befinden. Einsendeschluss ist der 15. Dezember, die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Auflösung & Gewinner Metal Gear Solid - Gewinnspiel

Zum Metal-Gear-Art-Gewinnspiel in der Ausgabe 5/2000 haben wir jede Menge richtige Einsendungen erhalten. Die Antwort war natürlich „Black Arts Viper", er war der letzte Obergegner von Solid Snake. Unter allen Einsendern verlosen wir 5x das Artbook von Metal Gear Solid und 5x das Game Boy Color-Spiel „Metal Gear Solid". Allen Gewinnern viel Spaß!

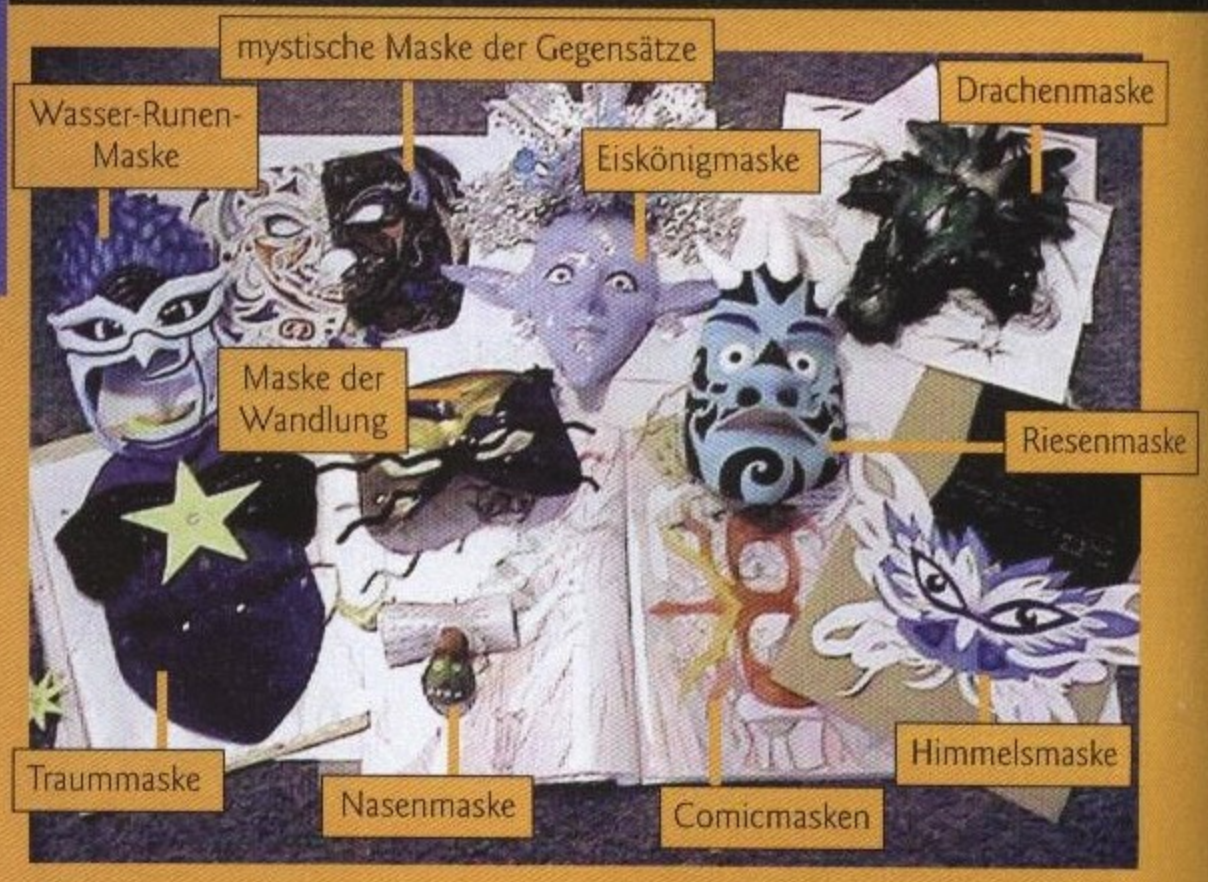
Die Gewinner sind:

5x Metal Gear Solid	5x Art Book MGS
Jonas Hora, Hillscheid	Maximilian Demuth, Bad Soden
Paul Großmann, Naumburg	Markus Lange, Traunreut
Alexander Stein, Mainz	Martin Mayer, Trier
Edith Haas, Wien	Reto Häberli, Billikon, Schweiz
Sven Zorn, Adendorf	Nadine Röhle, Herdorf

Meister der Masken:

Fantastisch! Die Beteiligung an unserem Zelda-Maskenwettbewerb war einzigartig! Im letzten Heft hatten wir dazu aufgerufen, uns aus Anlass des neuen Zelda-Abenteuers selbstkreierte Masken zu schicken. Um es vorweg zu nehmen: Die Einsendungen haben unsere kühnsten Erwartungen übertroffen! Wir erhielten Hunderte von selbstgebastelten Masken (ungefähr 600, um genauer zu sein), wobei die Kreativität keine Grenzen kannte! Auch hinsichtlich der verwendeten Materialien habt ihr Einfallsreichtum bewiesen: Von Holz über Papier, Pappe, Knete, Gummi bis hin zu Metall, Unrat und Lehm war alles vertreten, aus dem man eine Maske formen kann.

Aus allen Einsendern zehn Gewinner zu bestimmen war äußerst schwierig, dennoch ist es uns nach langen Diskussionen gelungen. Hier nun die Namen der glücklichen Masken-Meister und die Gewinne!



1. Preis

Ein Nintendo64 plus Expansion Pak sowie die streng limitierte The Legend Of Zelda – Majora's Mask Collectors Box
Sandra Neiß, Eiskönigmaske

2. & 3. Preis

Jeweils eine streng limitierte The Legend Of Zelda – Majora's Mask Collectors Box
Johannes Peter, Nasenmaske
Charlotte Steiniger, Drachenmaske

4.-10. Preis

Je ein The Legend Of Zelda – Majora's Mask Nintendo64-Spiel
Susanne Buchta, Wasser-Runen-Maske
Tobias Schnitger, Himmelsmaske
Aron Schewe, Riesenmaske
Caroline Knye, mystische Maske der Gegensätze
Annica Gülde, Traummaske
Jessica Monse, Comicmasken
Alexandra Johren, Maske der Wandlung Orodoxeu

Zelda-Fans aufgepasst: Die streng limitierte The Legend Of Zelda – Majora's Mask Collectors Box ist nicht im Handel erhältlich und dient nur Promotion-Zwecken. Wer bei der Masken-Challenge leer ausgegangen ist, kann sein Glück noch auf der Nintendo-Website www.nintendo.de versuchen! Hier habt ihr im Rahmen einer Zelda-Challenge Gelegenheit, weitere Collector's Box-Sets zu gewinnen! Ins Netz gehen lohnt sich! Doch nicht nur deshalb lohnt sich ein Spaziergang auf die Nintendo- oder Zelda-Seite. Denn dort präsentieren wir euch demnächst noch mehr der besten Masken. Schaut also rein, vielleicht entdeckt ihr ja eure Maske wieder!

final stage

Damals...

Gestern wie heute nimmt Mario einen besonderen Platz bei Nintendo ein. Das damals brandneue Game Super Mario Bros. 3 für das Nintendo Entertainment System machte da keine Ausnahme. Auf zehn (!) Seiten präsentierten wir euch in der Ausgabe 6/1991 den neuen Spiele-Knüller, zeigten alle Gegenstände, Gegner und Geheimnisse auf. Des weiteren feierten die Teenage Mutant Hero Turtles ihre Rückkehr, diesmal konnte man sogar zu zweit antreten, um Shredder und seine Gang zu besiegen. Filmvorlagen waren besonders angesagt, ob nun Star Wars, Batman oder Bugs Bunny. Auch Weingummi-Fan Blob kehrte auf den Game Boy in „The Rescue of Princess Blobolette" zurück und selbst die Adventure-Freaks wurden nicht vergessen, da Lucas Film Games das geniale Maniac Mansion auf dem Nintendo Entertainment System veröffentlichte.

STAR WARS QUIZ

Von unserer Leserin Jessica Schwake aus Kamen erhielten wir das folgende Star-Wars-Quiz, das die eine oder andere knifflige Frage beinhaltet. Wer wirklich nicht mehr weiterkommt, kann gerne sich oder das Heft umdrehen, um die Lösungen zu lesen. Und los geht's!

1. Wer ist der Vater von Luke Skywalker und Leia Organa Solo?
a) Anakin Skywalker b) Darth Vader
c) Bail Organa d) Qui Gonn Jinn

2. Wer ist der Lehrer von Anakin Skywalker?
a) Yoda b) Obi-Wan Kenobi
c) Qui-Gonn Jinn d) Luke Skywalker

3. Wie heisst der beste Freund des Protokolldroiden C-3PO?
a) C-3PO 2 b) 2-1B c) R2-D2 d) 08/15

4. Wie heisst der Erfinder von Star Wars?
a) George Lucas b) Steven Spielberg
c) Timothy Zahn d) Anthony Daniels

5. Von welchem Planeten stammt Luke Skywalker?
a) Naboo b) Erde
c) Yavin d) Tatooine

6. Welche Waffe benutzen die Jedi-Ritter?
a) Zauberstäbe b) Blaster
c) Lichtschwerter d) Laserklinge

7. Wie heisst das einem Schrotthaufen gleichende Raumschiff von Han Solo?
a) Royal Starship b) X-Flügler
c) Executor d) Millennium Falcon

8. Wie nennt sich das rasante Rennspiel, welches ihr auf dem Nintendo 64 spielen könnt?
a) Star Wars: Rogue Squadron
b) Star Wars: Shadows of the Empire
c) Star Wars: Episode 1 Racer
d) Yoda Stories

9. Wie wird der tätowierte Bösewicht in Episode 1 genannt?
a) Darth Vader b) Darth Maul
c) Darth Bane d) Darth Sidious

10. Wen müsst ihr im Spiel „Shadow of the Empire" besiegen?
a) Prinz Xizor b) Watto
c) Darth Vader d) Imperator Palpatine

11. Wie heisst der haarige Co-Plot von Han Solo?
a) Jabba b) Yoda
c) Chewbacca d) Iceman

12. Wie nennt sich der Raumjäger von Luke Skywalker, den man auch bei Star Wars: Rogue Squadron fliegen kann?
a) Y-Wing b) A-Wing
c) X-Wing d) TIE-Fighter

MASTER FRAGE:
Wen heiratet Luke Skywalker?
a) Linda de Mol b) Mara Jade
c) Callista d) Gabrielle

Auflösung:
1 damals a, heute ist er b; 2b; 3c; 4a; 5d; 6c; 7d; 8c; 9b; 10a; 11c; 12c; Master b

NFile

PUSH-OVER (SUPER-NINTENDO)

Um Push-Over zu erklären, braucht man eigentlich nur Physikunterricht und einen Haufen Domino-Steine. Als G.I. Ant (eine Ameise) seid ihr in diesem Puzzlespiel unterwegs und könnt jeden Dominostein an einen anderen Ort setzen. In jedem der 100 Level gibt es einen Trigger-Domino, dieser darf nicht bewegt werden und muss nach dem einmaligen Anstoss immer als letzter aller Steine umfallen. Die anderen Steine sind aber nicht einfach normale „Umfaller", sondern es sind zum Beispiel Aufsteiger dabei, die zur Decke schweben, Verzögerer, die erst mit ein wenig Verspätung stürzen oder Bridger, die beim Umfallen eine Brücke bilden. Jedes Level erstreckt sich über mehrere Ebenen, in denen das Zusammenspiel der einzelnen Steine äußerst wichtig ist. So kann zum Beispiel ein Aufsteiger einen bisher unerreichbaren Stein auf einer höheren Ebene anstoßen, oder der Exploder kann sich nach unten durcharbeiten. Doch selbst wenn man den Level erfolgreich abgeschlossen hat, bleibt immer noch ein Hindernis, denn G.I. Ant muss noch den Ausgang erreichen. Wenn der jedoch von Steinen gesprengt oder verbaut wurde, heißt es einen anderen Weg zu suchen, um das Level zu beenden. Wer Lemmings mochte, wird Push-Over lieben. Spannende Rätsel, tolle Level und eine schicke Comic-Grafik machen das Spiel zu einem der außergewöhnlichsten Rätselspiele aller Zeiten.

Genauso wie wir wird wohl jeder von euch ein besonderes Spiel haben oder kennen. Ob es nun völlig ausgeflippt oder unbekannt ist. Hauptsache, es ist auf dem NES, Super Nintendo oder Game Boy erschienen. Schickt uns also einen kleinen Text, der euer Spiel beschreibt und erklärt. Schreibt uns, warum es euer „besonderes" Lieblingsspiel ist und packt bitte auch noch ein Foto von euch dazu.

CLUB NOK

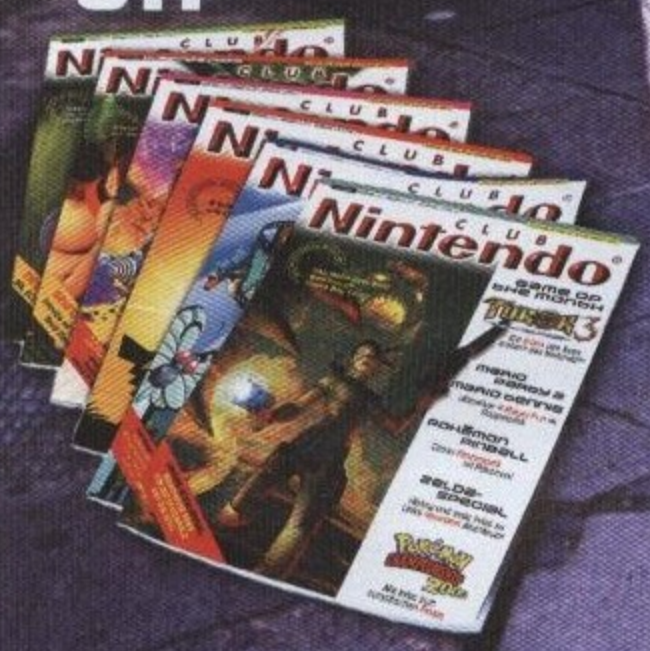
IM NÄCHSTEN HEFT...

Mit dem Jahr 2001 beginnt nicht nur das nächste Millennium (jetzt aber wirklich!), sondern auch das Club Nintendo Magazin wird in eine neue Ära eintreten. Wir präsentieren uns im neuen Layout, mit neuem Cover und bringen euch noch schneller die aktuellsten und meisten Infos zu den kommenden Spielen. In der nächsten Ausgabe berichten wir natürlich ausführlich über Rare's neuen Spielehammer **Banjo-Tooie** und halten euch natürlich über alle anderen Hits des Jahres 2001 auf dem Laufenden.

nie wieder laufen!

ein jahr lang das club nintendo magazin bestellen und als bonus eine prämie kassieren, die man nirgendwo kaufen kann!

6x



+

jetzt als prämie

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Werde der beste Pokémon-Trainer!

Erlebe dein persönliches Pokémon-Abenteuer!

Bei der Pokémon Sammelkartenspiel Liga kannst du dein Können unter Beweis stellen und dich mit anderen Trainern messen. Du gehörst dann zum coolsten Club, den es gibt! Das ist deine Chance, exklusive Promokarten zu ergattern, neue Freunde zu treffen und offizielle Trainerorden zu gewinnen. Worauf wartest du noch? Lege die Zeitschrift weg, schalte deinen Fernseher ab und besuche ein Pokémon Liga-Center in deiner Nähe!!!

Pokémon SAMMELKARTENSPIEL LIGA™*

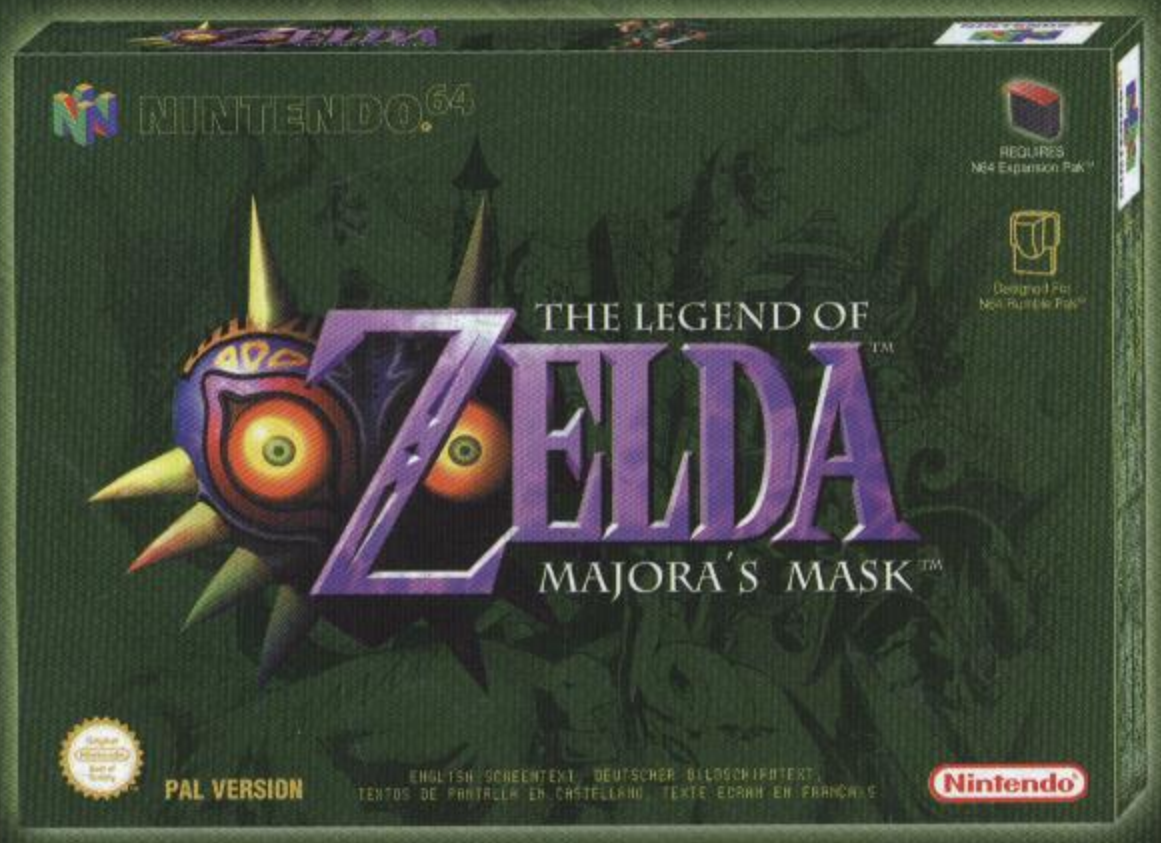
www.wizards.com/Pokemon
www.amigo-spiele.de

Amigo: 06074-37 55 555

*©1995,1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon und das offizielle Siegel von Nintendo sind Warenzeichen von Nintendo.
WIZARDS OF THE COAST ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. *©2000 Wizards of the Coast, Inc.

AMIGO

72 STUNDEN DIE WELT ZU RETTEN



NINTENDO 64

JETZT NEU!

Nintendo

© 2000 NINTENDO